# 电子游戏与电脑游戏

# 科学时代



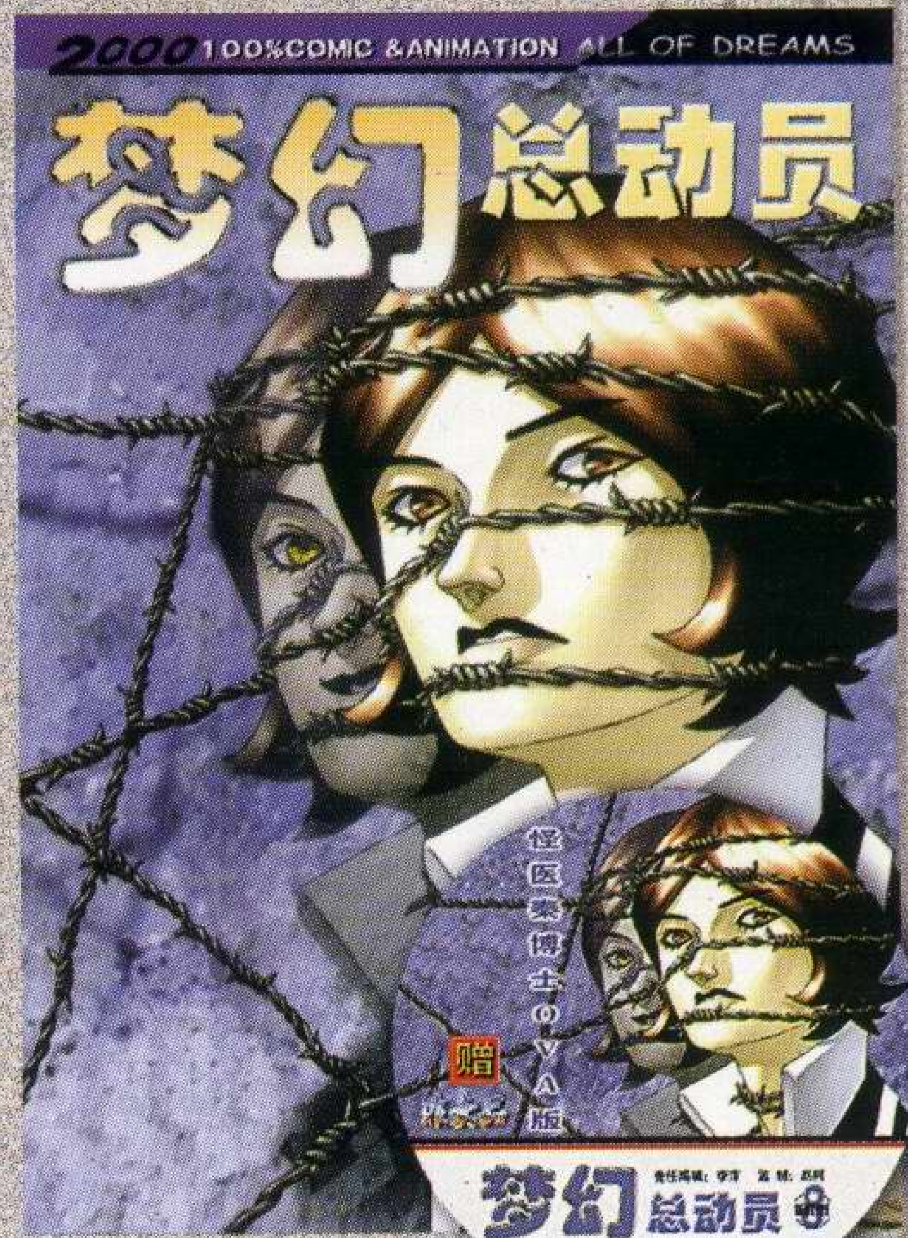
2000.11

# DREAMS

国内最权威动漫资讯丛书




不可错过的选择







## 全新的梦幻总动员

# 将成为你最好的朋友!

## 倾情奉献

**全彩、拉页、海报、VCD**

自2000年以来,“梦幻总动员”以系列的形式推出,每月一册。一至五期64页彩页,64页黑白(附赠VCD),自第6期起改为128页全彩,附赠VCD及拉页海报。“梦幻总动员”1、2售价为12.50元。自第3册起,每本售价为15.00元。现以上书目只余少量存货,有意邮购的朋友请尽速与邮购部联系。

邮购地址:北京清河邮局062信箱
邮编:100085 邮费:2元/本

科学时代 2000. 11 期
(总第 64 期)下半月版




主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
顾问 常志海 吴天任
罗治英 尹双增
黄宗道 林英
邢定桓 林维纲
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 肖滏龙 周鸣
冠文
策划总监 孔良
执行主编 冠文
执行副主编 周鸣
本期责编 陈宇
美术编辑 薛霜
国际标准刊号 ISSN1005 - 250X
国内统一刊号 CN46 - 1039/G3
国内总发行 重庆市邮政局(所)
订阅零售 全国各地邮局
邮发代号 78 - 117
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085
出版日期 2000 年 11 月 15 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂印刷
广告许可证 琼工商广字 04 号
读者热线 010 - 62924382
广告发行部 0351 - 7066387
定价 7.90 元



# 科学时代(半月刊)
# 电子游戏与电脑游戏

## 业界新闻 ANGEL



## 新作速报 DRAGON、ANGEL



## 超攻略道场 E・T、DRAGON、ANGEL



## 游戏专题 DRAGON、E・T



## 名作大家谈&热点 DRAGON



## 编读往来 E・T



## 纵横四海 BLUE、雪鹰



## 漫园 BLUE



## 王者之书 DRAGON



## GBA的又一强大对手出现



自从任天堂的最新32位掌机GBA公布以后，就有无数的公司纷纷把这款功能强大的掌机视为竞争对手，先是BANDAI公司宣布将推出彩色液晶掌机GBA，现在韩国游戏厂商Game Park也宣布将推出一款由韩国独立开发的超强掌机“GP32”。

其实这款主机早在今年5月的E3展上就曾展出过，而在前不久举行的“秋季东京电玩展2000”上该主机再度出击，苗头直指GBA。其实就以硬件功能来说，“GP32”不但不比GBA差而且要强于GBA，不管是CPU、记忆体、液晶屏幕的尺寸……，而就使用性方面“GP32”也更加的多源化，下面我们就来看一看该主机的各项功能：



- 播放MPEG、avi、Flash....等多重格式影片档
- 支援MP3音乐播放
- 内建网路功能，支援TCP/IP规范
- 内建无线传输功能（RF无线电规格），最大范围10公尺，同时4人
- 外接电视接收器可以收看电视节目
- 可连接电脑传输影音资料
- 开放型软件开发环境，并提供更便利的开发工具
- 3D多边形运算功能

怎么样？“GP32”的机能是不是很强大，毫不夸张的说该主机称得上是目前功能最强的掌机，但这并不代表该主机将获得成功，因为目前支持该主机的游戏厂商并不在多数，所以现在它还很不成气候，不过Game Park目前正在积极的拉拢美、日各大游戏厂商加盟。而如果一旦各游戏厂商真的都为“GP32”制作游戏，那么GBA无疑多了一个最为强劲的对手，看来任天堂要小心了！







## “NAOMI2”亮相

在近日召开的第38届AM SHOW展上最引人注目的恐怕就是SEGA最新公布的街机基板“NAOMI2”了，在网站上我们已经向大家介绍了一些关于该基板的情况，今天则要介绍更多该基板的相关技术及规格。

“NAOMI2”与“NAOMI”一样都是由SEGA、Videologic、日立、NEC.... 等公司共同合作，采用相同的硬体架构（SH4、Power VR2），不过“NAOMI2”在绘图处理方面加入全新几何运算指令集（100Mhz）及硬体T&L，大幅提升3D运算功能，效能甚至可提升10倍。

“NAOMI2”规格如下：

| CPU | SH4 128bit RISC CPU |
|---|---|
| 绘图处理器 | Power VR2 |
| 音效处理器 | 特制32bit RISC CPU (64声道ADPCM) |
| 主记忆体 | 32Mbyte |
| 绘图记忆体 | 32Mbyte |
| Model Data记忆体 | 32Mbyte |
| 使用媒体 | ROM、GD－ROM |
| 最大发色数 | 1677万色 |
| 几何运算 | 每秒1000万多边形 |
| 成像能力 | 每秒2,000 Mpixels |
| 3D特效 | Bump Mapping、雾化、半透明、MIP Mapping、Tri－Linear Filtering、反锯齿、环境贴图、镜面反射 |
| 其他功能 | 网路、双萤幕 |
| 推出日期 | 2001年 |



## 加盟X－BOX的游戏厂商

真没想到X－BOX的诱惑力会有如此之大，近日微软公司在日本召开了记者会，正式公布了第一阶段加盟X－BOX的所有游戏厂商的名单，范围包含了北美、日本以及欧洲，这其中当然有许多玩家们极其熟悉的游戏大厂，而厂商的数量居然多达150余家，看来各厂商对X－BOX还是充满了信心的。除了公布厂商名单以外，微软还公布了X－BOX的最新LAGO，并表示今后还会陆续公布X－BOX更多的资料以及厂商的名单，此外微软还表示说明年二月该公司将举办独立的游戏展，而展会的焦点自然就是X－BOX，到时候会有更多惊人的消息公布于世。

# EVENT 东京电玩展特报

一年一度的“秋季东京电玩展”在日本召开，期间众多世界知名的游戏厂商都想借助这次展会很好地宣传一下自己，因此本次展会可以说是“八仙过海，各显其能”。下面我们就来向大家介绍一下几家比较著名的厂商的参展情况。

**●NAMCO展台**

在本次展会上NAMCO展出了该公司制作的人气RPG游戏《幻想传说》系列的第三作，并提供试玩台供玩家试玩，该游戏预计在今年的11月发售。另外该公司为PS2制作的赛车游戏《MOTOGP》的试玩台也被玩家围了个水泄不通，因为该游戏的画面实在是太出色了。但是NAMCO展位上最受注目的游戏还是该公司为PS2制作的动作游戏《风之少年2》，由于该游戏的前作在PS上曾出现过热卖的情况，因此玩家们对该游戏最为期待。

**●CAPCOM展位**

说到CAPCOM的展会，最受欢迎的游戏是PS2的动作冒险游戏《鬼武者》，由于该游戏的制作时间已经历时了一年半之久，因此完成度相当的高，面对质量如此之高的冒险游戏，等候试玩的玩家只好排起了长队。此外CAPCOM还播放了DC版《私立公平学园》的DEMO影片，另外还有DC版人气格斗大作《SNK VS CAPCOM》的存档可供玩家下载。另外PC游戏日文版《暗黑破坏神2》、GBA版《洛克人EX》也是颇受关注的对象。

**●KONAMI展位**

最近正春风得意的KONAMI是本次展会上展出游戏最多的公司，该公司共展出了90余款游戏，可以说是展会上最大的展位了，在PS2游戏部分，有《Z. O. E》、《阴暗的回忆(暂称)》、《键盘高手》、《吉他高手3RD MIX》、《青春鼓王2ND MIX》等强力新作。在运动游戏部分，有《奥林匹克2000》、《ESPN winter X - GAMES - snowbording(暂称)》、《EFPN nba 2 knight》等多款注目新作。

**●BANDAI展位**

BANDAI除了展出该公司最新彩色液晶掌机WSC之外，也有许多对应WSC的软件。其中以《太空战士》最受瞩目。PS2部分，有《机动战士GANDAN》，PS的《宇宙战舰之英雄奇迹》，将各动画作成游戏的试玩台也非常充实。

**●TECMO展位**

TECMO展出了PS2的神秘动作跳舞游戏《UNiSON》，可说是一款新感觉的动作游戏，操作三位辣妹进行游戏，是TECMO摊位的焦点。而DC部分最受欢迎的游戏想必不用我说大家也能想到就是超人气3D格斗游戏《死或生2》，有许多玩家在进行激烈的对战。

其实还有许多游戏厂商也都展出了许多精彩的游戏，在这里我们就不一一介绍了，关于本次展会的其他消息请查寻我们的网站的新闻部份！

# ANOTHER & E.T.C KONAMI制作网络电子宠物

说起电子宠物那可是近几年比较火爆的东西，首先出现的是几年前出现的那种携带型电子宠物，一时间电子狗、电子鸡、电子恐龙成为了孩子们最喜爱的东西，而前不久SEGA公司又推出了连形状都和狗相同电子宠物狗。而不知是什么时候网络电子宠物也已经进入了我们的生活。说起网络电子宠物想必很多玩家都会感到陌生吧！我国的许多网站上都曾推出这种服务，比如网上养动物等。不过这些网络电子宠物无论是从画面还是从功能上说都很差强人意。最近，日本著名游戏厂商KONAMI发表了一款网络游戏《动物的家》，该游戏可以算得上是一款新型网络电子宠物，玩家可以利用网络在线上进行游戏。

在该游戏的基本软件安装完毕后，就会出现一个蛋，之后你的宠物就会诞生了。由于每个玩家的养育方式都不相同，因此不同的人养出的宠物也都各不相同，甚至连宠物的性格都会和它的主人一样呢！该项服务的收费标准是每月300日圆，只要你交纳了300日圆就会取得一个个人的IP。并且“东京秋季电玩展2000”中KONAMI的展位上还免费赠送了这种网络电子宠物的体验版。不知道我国玩家什么时候可以玩到这种有趣的网络电子宠物！

# HARD WARE 将DC改装成电视电话



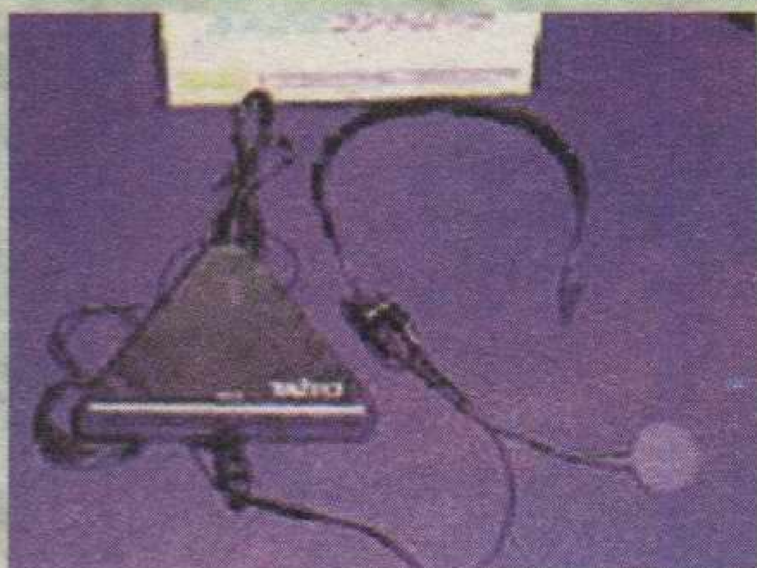
最近这段时间，DC的周边设备好象出的特别多，看来SEGA除了网络这一招外还准备用各种有趣的周边设备来赢得玩家们的心。

近日，日本方面发售了DC的数位影象装置“Dreameye”，这个数位影象输入装置可以搭配SEGA的网络系统，再加上一台DC主机，就可以组成一个简单的电视电话了，这绝对可以算得上是DC的一项划时代的功能，而这恐怕也是该设备最大卖点了。除了安装简单之外，该装置的操作方式也很简单，界面上的设计很贴近人性。想想看，只要拥有这么一个装置再加上一台DC就可以把电视电话搬回家了，能不让人动心吗？相信该设备的推出将掀起一股DC的网络热潮。



虽然现在有许多玩家都对SEGA抱着不信任的态度，但SEGA一次又一次的推出方便玩家的设备这却是一个铁一样的事实，让我们一起期待SEGA下一项的创举吧！

## HARD WARE PS2语音控制器正式公布



在本次的"秋季东京电玩展2000"上以制作《泡泡龙》而闻名的日本游戏厂商TAITO公布了一个非常有意思的PS2周边设备——PS2语音控制器。顾名思义该设备的作用就是让玩家通过语音来玩游戏。玩家只要利用USB连接上该项设备，就可以利用声音控制游戏了。而TAITO在公布该项周边的同时还展出了两款对应该设备的游戏，分别是《麻雀宣言——自模》以及一款足球游戏《Greatest Stricker》。

以足球游戏《Greatest Stricker》为例，玩家能利用麦克风下达"射门"、"传球"....等指令，游戏中球员会按照语音指示进行攻击，享受完全不同的游戏经验。该周边预计12月7日推出，预计售价4980日圆，而搭配游戏同捆版售价9800日圆。

## EVENT KOEI为女性举行游戏展示会

随着时代的发展游戏再也不是男孩子的专利，众多女性玩家如雨后春笋般的出现。不过就从目前出的游戏来看真正适合女孩子玩的并不在多数，好在游戏厂商已经看到了这一点，许多游戏厂商都在积极开发适合女孩子玩的游戏，因为毕竟女性游戏市场还是蛮有前途的。日本著名游戏厂商光荣(KOEI)目前宣布将在横滨的国立会馆举行一场名为"Neo Romance Festival"的活动，该活动专门是为女性玩家而举办的，会场上主要展示的游戏是《Angeliqu3》和《遥远的时空中》，而这两款游戏都是根据女性的喜好所开发的。该活动的举办日期是今年的11月26日，不过入场并不是免费的，票价分3500日圆和4500日圆两种，到时侯KOEI公司的多位知名游戏制作人和游戏配音员都会到场。

## EVENT KONAMI为X-BOX制作多款大作!

早在X-BOX最早公布的时候，日本著名游戏厂商KONAMI就第一个表示说要坚决支持该主机。如今微软公布了部分加盟X-BOX的游戏厂商，不用多想KONAMI自然还是首当其冲，可见该公司对这款主机还是相当重视的。近日，KONAMI在东京举行了一场软件发表会，主要内容是关于该公司将在明年所推出的游戏。而在本次发表会上除了KONAMI最亲密的合作伙伴"Universal Studio"的高层人士出席外，微软的高层人员也有参加。而KONAMI也可以说是给足了微软面子，在发表会上一口气公布了多款出乎人们意料的X-BOX新游戏。其中包括：《燃烧战车X(Metal Gear Solid X)》、《侏罗纪公园3》、《寂静岭X(Silent Hill X)》等等。有了这么多经典大作的支持，相信微软在新世纪的主机大战里应该不会吃亏才是!

## ANOTHER & E.T.C PS2可连接PDA来上网

尽管目前由S.C.E所提供的PS2上网服务还没有正式开始，但也许是看到了SEGA的网络服务项目正在如火如荼的进行着SONY有些沉不住气了，近日Sun Soft提供了PS2玩家另一种使用PS2上网的方法，那就是利用携带型终端机(PDA)来上网，虽然这还不是什么万全之策但是毕竟PS2玩家暂时不用看到那些利用DC上网的玩家就眼红了。

Sun Soft表示，该公司目前正在开发一条让玩家能够将PS2和日本的PDA之一——"携带端末H"连接起来的GABLE。由于"携带端末H"有上网的功能，因此PS2也将可以利用这样的方式来上网。

而在不久前，Sun Soft公司刚刚发表了一款PS2专用的浏览器软件。因此如果想现在就利用PS2上网的话就必须购买上述的浏览软件。至于推出的日期方面，Sun Soft暂时还不能给玩家们一个准确的日前，但是应该是在今年年内。

## ANOTHER & E.T.C KONAMI参与制作电影《侏罗纪3》

提到著名的科幻电影《侏罗纪公园》系列想必应该是没有不知道的吧！该系列的第一部曾在1992年开创了电脑动画特效新的里程碑。而后在1998年推出的第二部《失落的世界》更是创下了亿元的票房收入。可以说到目前为止该系列是各类描写恐龙的电影里最出色的。

最近，日本方面传来消息说，著名游戏制作商KONAMI和环球电影以及微软公司于9月21日共同发表一项共同合作声名，而合作的对象就是共同开发电影《侏罗纪公园3》制作计划。

至于电影方面，当然是由环球电影来负责制作，如今距离上一部《失落的世界》已经过了两年有余了，不知道这次环球电影又能够做出什么特级效果来满足观众们的视觉效果。而该电影的游戏部分，自然就是由KONAMI来负责了，其实关于《侏罗纪》题材的游戏已经出了很多了，除了街机上那两款射击游戏以外，其他版本的《侏罗纪》游戏几乎都没能给人留下什么特别深刻的印象，不知道这次KONAMI能不能做出一款脍炙人口的《侏罗纪》游戏。至于合作的第三方微软，实在想不出他来扮演什么角色，是技术支援？还是资金提供？或是和X-BOX有关系？这我们就不得而知了。

## ANOTHER & E.T.C 《剧空间野球》销售量创新高

棒球运动真不愧是日本人深深喜爱的一种运动，就连棒球游戏在日本也是超受欢迎的。近日，日本著名游戏开发商SQUARE表示该公司于9月7日发售的人气PS2棒球游戏《剧空间职业野球》到目前为止发售量已经累计超过了60万套，再加上目前追加的定单数量，预计该游戏本周后发售量将超过65万套，而这也是目前所有PS2游戏中最高的销售量了。

# 新作发售表 NEW SOFT SCHEDULE

## PLAYSTATION

10月5日至11月16日游戏发售表

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 5日 | 龙之子 FIGHT | TAKARA | FIG |
| | KAMURAI 神来 | NAMCO | RPG |
| | Simple 1500 SERIES Vol. 21 THE 野球 | D3 RUBLISHER | SPT |
| | ARTDING ILLUSION K－1GP 2000 | XING ENTERTAINMENT | FIG |
| | ARTDINK BEST CHOICE KOWLOON`S GATE～九龙风水传～ | ARTDOML | AVG |
| | ASCII. CAUSAL COLLECTION END SECTOR | ASCII | RPG |
| | ASCII. CAUSAL COLLECTION 柿木将棋II | ASCII | TAB |
| | ASCII. CAUSAL COLLECTION SILVER 事件 | ASCII | AVG |
| | ASCII. CAUSAL COLLECTION 虹色 TWINKLE | ASCII | PUZ |
| | ASCII. CAUSAL COLLECTION PIKINYA! EX | ASCII | PUZ |
| | ASCII. CAUSAL COLLECTION 麻雀岁流岛 | ASCII | TAB |
| | ASCII. CAUSAL COLLECTION 悠久之 EDEN | ASCII | RPG |
| | ASCII. CAUSAL COLLECTION COLLECTION UFO～A Day in The Life | ASCII | ETC |
| | 山佐 Digi GUIDE UNIVERSAL R | YAMASA ENTERTAINMENT | SLG |
| | 山佐 Digi GUIDE HYPER RUSA | YAMASA ENTERTAINMENT | SLG |
| | 来玩扑克吧！复刻版 | PURE SOUND | TAB |
| 12日 | pop'n music 4APPEND DISC | KONAMI | SLG |
| | DIORAMS | PONOS | TAB |
| | PACHISLOT 帝王 7 | MEDIA ENTERTAINMENT | SLG |
| | ARTDINK BEST CHOICE Neo ATLUSII | ARTDINK | SLG |
| 19日 | BRAVE SWORD | SAMMY | 不祥 |
| | OH NO! ASMIK ACE | ENTERTAINMENT | ACT |
| | GUN HOBRIGADE | TOMY | SLG |
| 26日 | FEVER3 SANKYO 公式 | PACHINCO SIMULATION ICS | SLG |
| | LITTLE PRINCESS＋1 MARU 王国之人形姬 2 | 日本－SOFTWARE | RPG |
| | 北斗之拳 世纪末救世主传说 | BANDAI | ACT |
| | 创造学校！校长先生物语 VICTOR INTERACTIVE | SOFTWARE | SLG |
| | Superlite 1500 Series QIX 2000 | SUCCESS | ACT |
| | Superlite 1500 Series CRAZY BALLON 2000 | SUCCESS | ACT |
| | Superlite 1500 Series SPACE CHASER 2000 | SUCCESS | ACT |
| | Superlite 1500 Series 天下之梦 信长秘录 | SUCCESS | AVG |
| | 战术职业棒球～监督之采配～ | KONAMI | TAB |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL. 39 THE 麻雀 2 D3 | PUBLISHING | TAB |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL. 40 THE 将棋 2 D3 | PUBLISHING | TAB |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL. 41THE REVERSI 2 D3 | PUBLISHING | TAB |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL. 42 THE 围棋 2 D3 | PUBLISHING | TAB |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL. 43 THE 花礼 2 D3 | PUBLISHING | TAB |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL. 44 THE CARD2 D3 | PUBLISHING | TAB |
| | MAJOR WAVE 1500 SERIES THE 便利店 | HAMSTAR | SLG |
| | MAJOR WAVE 1500 SERIESPUZZLE MANIA | HAMSTAR | PUZ |
| | MAJOR WAVE 1500 SERIES BLVE BREAKER 笑颜之约定 NAM | STAR | AVG |
| | MAJOR WAVE 1500 SERIES 雷电 DX | HAMSTAR | STG |
| 10月 | WTC WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP | SPIKE | RAC |
| | 不思议刑事 | CAPCOM | AVG |
| | 高 2 将军 | ASK | AVG |
| | 苍鼠物语 | CULTURE BRAIN | SLG |
| | 甲脚甲师团 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | SLG |
| | PANDORA MAX SERIES VOL. 5 GOCHACHIRU!(暂称) | PANDORA BOX | AVG |
| | PANDORA MAX SERIES VOL. 5 GOCHACHIRU!(暂称)(限定版) | PANDORA BOX | AVG |
| | 三洋柏青哥天堂 4 | ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING | SLG |
| | 哗哗 TRUMP 大战 | HORI | TAB |
| | 忍之六 | ASTIC TO ONE | TAB |
| | LOGIC PRO ADVENTURE | AOUAROUGE | PUZ |
| | DYNAMITE SOCCER 2000 | AMAX | SPT |
| 11月2日 | THE BEST BUY VIRTUA PACHISL OT OYMPIA | SPECIAL MAP JAPAN | SLG |
| | THE BEST BUY VIRTUA PACHISLOTV～山佐．北电子．OYMPIA MAP | JAPAN | SLG |
| 9日 | SOLID LINK～TOWER SIDE～ | HECT | RPG |
| | SOLID LINK～DUNGEON SIDE～ | HECT | RPG |
| 16日 | SIMPLE 1500 SERIES VOL 46 麻雀落下游戏～落雀～ D3 | PUBLISHING | PUZ |

## PLAYSTATION 2

10月12日至11月9日游戏发售表

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 10月12日 | MotoGP | NAMCO | RAC |
| | 井手洋介的麻雀家族 2(暂称) | SETA | TAB |
| 20日 | EXTREME RACING SSX | Eiectronics Arts Square | SPT |
| 11月2日 | beatmania 2DX(暂称) | SETA | ATB |
| | AQUAQUA | IMAGINEER | PUZ |
| 11月 | 东大将棋 四间飞车道场 每日 | Communication | TAB |
| | SUNRISE 英雄谭 R(暂称) | SUNRISE INTERACTIVE | SLG |
| | 鬼武者 | CAPCOM | AVG |
| | SILENT SCOOP | KONAMI | STG |
| 12月7日 | SIDEWINDER MAX ASMIK ACE | ENTERTAINMENT | STG |
| 12月 | 机动战士 GUNDAM(暂称) | BANDAI | STG |
| | 天使之礼物 MARU 王国物语 | 日本－SOFTWARE | RPG |
| | 天使之礼物 MARU 王国物语(限定版) | 日本－SKFTWARE | RPG |

## DREAMCAST

9月6日至10月游戏发售表

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 10月5日 | ETERNAL ARCADIA | SEGA | RPG |
| | ETERNAL ARCADIA LIMITED BOX | SEGA | RPG |
| | ETERNAL ARCADIA(@版 barai) | SEGA | RPG |
| 12日 | 18WHEELER | SEGA | RPG |
| | pop'n muisc 4 APPEND DISC | KONAMI | SLG |
| 19日 | NAPPLE TALE～Arisia in daydream～ | SEGA | ARPG |
| | SEGA MARINE FISHING | SEGA | SPT |
| 26日 | NEO GOLDEN LOGRES | SUCCESS | ETC |
| 10月 | SILENT SCOOP | KONAMI | STG |
| 11月以后 | | | |
| 11月2日 | LOL～LACK KF LOVE | ASCII | RPG |
| 11月9日 | TRICORAL CRISIS VICTOR INTERACTIVE | SOFTWARE | RPG |

## GAMEBOY

9月8日至10月游戏发售表

| 日期 | 游戏 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 10月6日 | SUPER DOLL 理佳换衣大作战 | VIAL ONE | 不详 |
| | 飞龙之拳列传 GB | CULTURE BRAIN | ACT |
| 19日 | CYBORG KURO 2～WHITE WOOD 逆袭～(暂称) | KONAMI | 不详 |
| 31日 | 大刀 GB(暂称) | KEMCO | ACT |
| 上旬 | BOON BOON CABOON | GAPPUS | STG |
| 下旬 | CHINESE MONSTER(暂称) | CULTURE BRAIN | 不详 |
| 10月 | 怪人 ZONA | 任天堂 | ETC |
| 11月以后 | | | |
| 10日 | TALES KF FANTASIA | NAMCO | RPG |
| 16日 | Dance Dance Revolution GB2(暂称) | KONAMI | SLG |
| 中旬 | 去吧！面包超人～五座塔之王～(暂称) | TAM | ACT |
| | 欢迎来到 PIA CARROT! 2.2 | NEC INTERCHANNEL | AVG |




# 保镖

责编／DRAGON

| PS2 | RPG | 保镖 The Bouncer | 2000年内发售 | SQUARE |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| | | | | 价格未定 |
| | | | DVD－ROM | |




# 阻止主人公行程的两个阴影

SQUARE 和 DREAM FACTORY 共同开发的动作 RPG《保镖》是倍受大家关注的优秀作品，目前游戏正在锐意制作中，下面是厂商最新公布的敌人两个主角以及米加千组织的有关设定资料和插图解说，让我们来看一看吧。




## ECHIDNA

虽是女性，却作为“米加千”组织的主力干部十分活跃。

她有着不服输的性格和孤傲的荣誉感，这一点通过人物的形像就可以得到充分的说明。从外表来看，毛皮色的服饰裹着几近赤裸的全身，而头上“尖角”的造型更说明她异类的性格。

她过去似乎与瓦尔特有很深的关系，难道在剧情中有什么关键的联系吗？目前对这一女性所知仅限与此：年龄 25 岁，身高 166 厘米。







## MUGETSU

用一句话概括就是：可怕。此外没有别的语言可以形容，作为米加千特殊工作部队队长的无月，除眼、口及头部外全部由面具包住。他的形象有如忍者或者人体改造后的机器人。目前知道：他拥有超出人类极限的运动能力，并率领与他长相类似的部下诱拐了多米尼克。推测年龄 30 岁，身高 180 厘米。







# 世界观及设定资料解说



MIKADO BUILDING

## 米加千企业大厦



《保镖》的剧情设定为夜晚，因此全编漂浮着黑暗与危险的氛围。从米千加大厦的插画中我们却可以看出明暗的强烈反差……

本次作品在VISUAL表现上由《最终幻想》的制作人员担当，其细腻的作风从列车和AIR CARRIER的插画中可以看出。

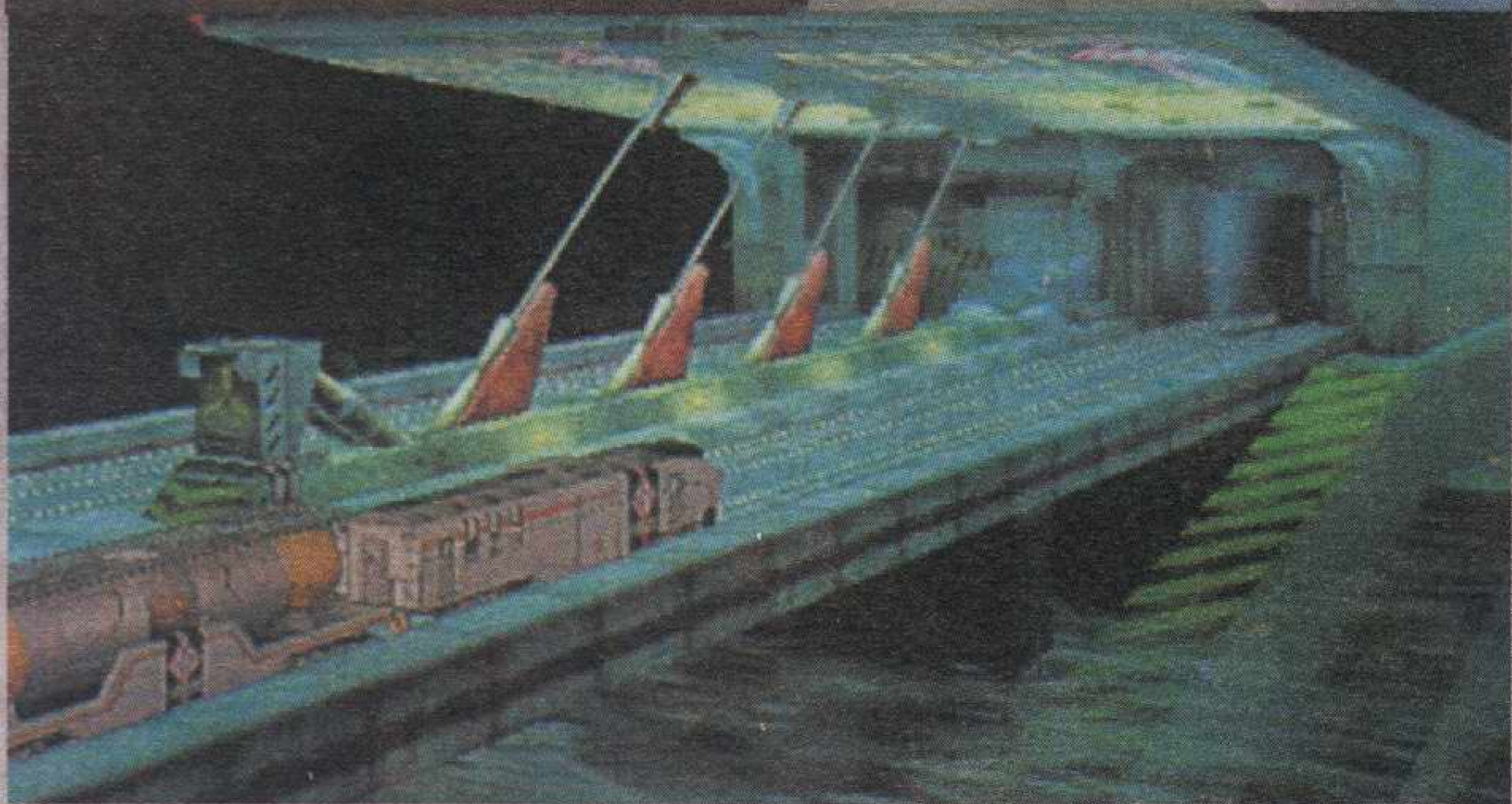
首先我们来看为大规模进行宇宙开发建设的米千加组织的象征建筑——“总部大厦”。大厦分为三个塔，最中间的一个是连接外太空的火箭发射塔。在游戏中是政府发表了有关火箭发射的决议后，就发生了多米尼克诱拐事件，究竟诱拐事件与此计划间有什么必然的联系呢？从目前的资料来看，是不得而知的。





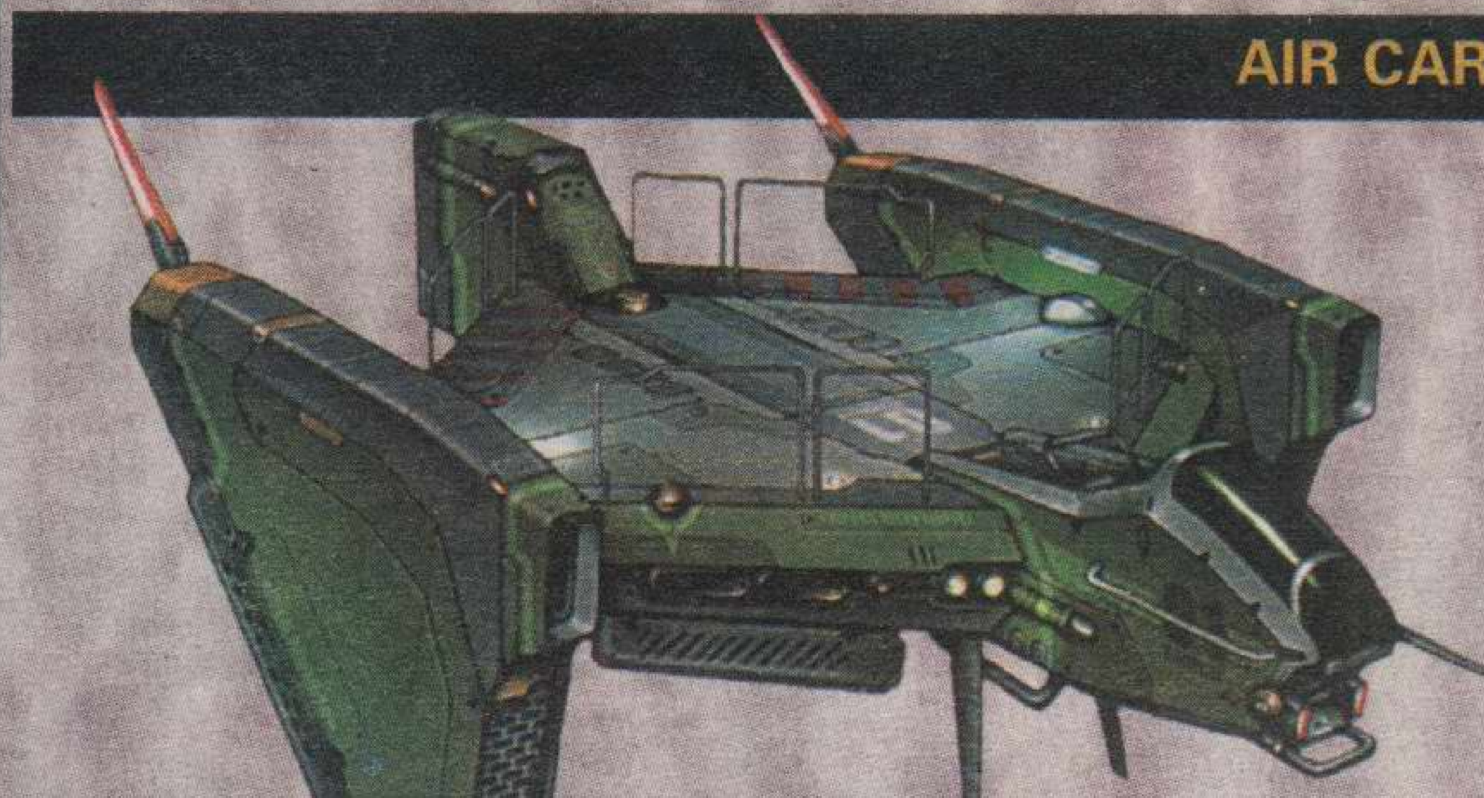


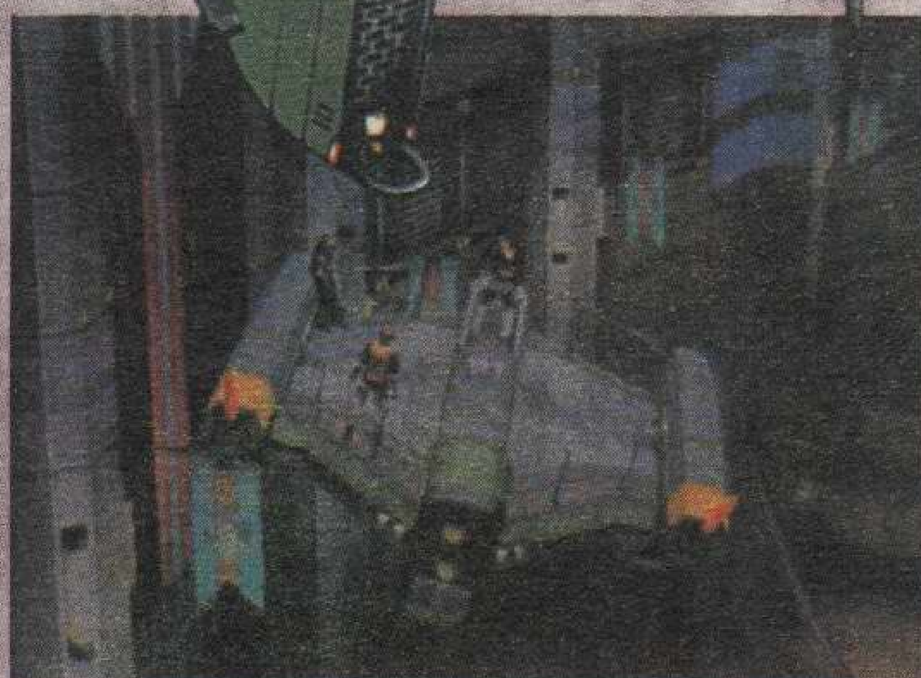

关心本作的朋友，请大家期待我们以后的连续报导。相信SQUARE会在以后的情报公布时给我们新的惊喜……



AIR CARRIER

## 飞行器





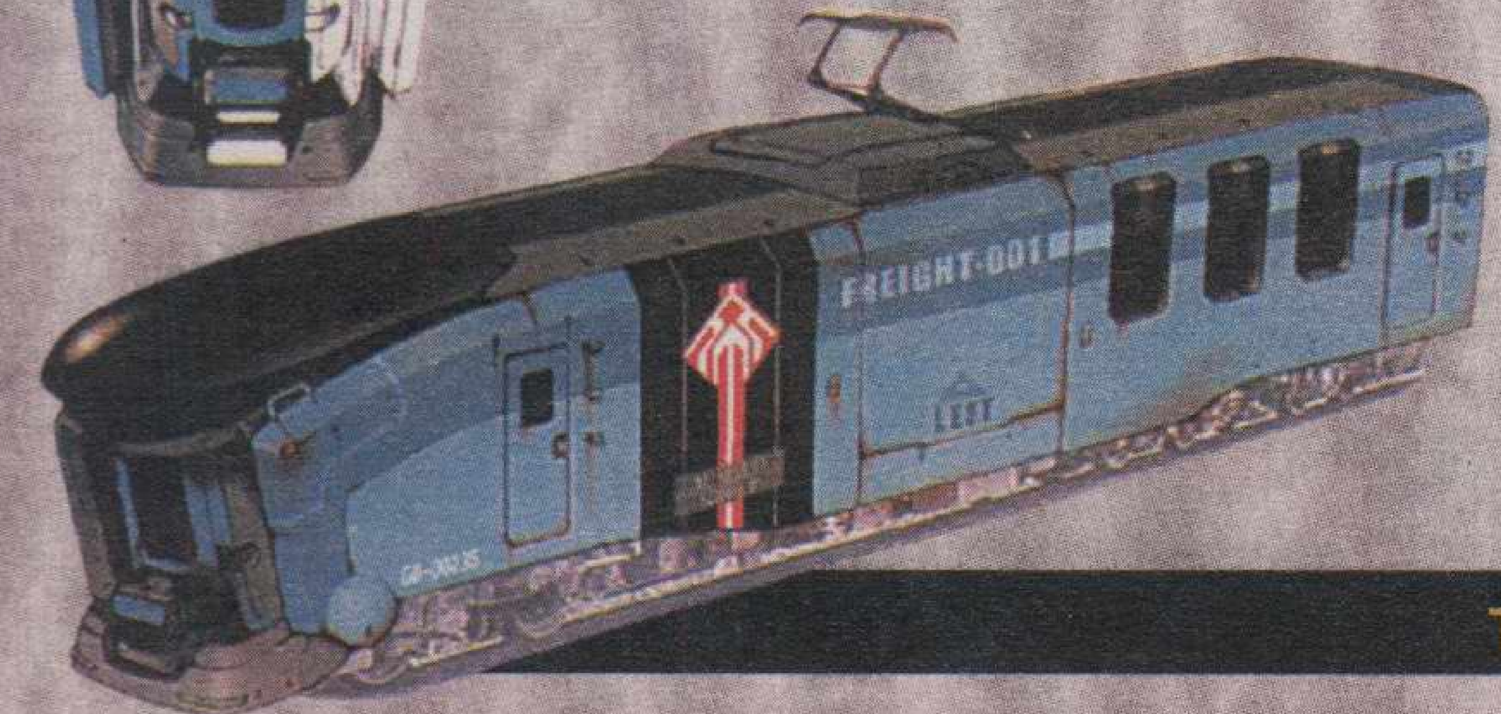
米加千警备用AIR CARRIER。可以飞上高达300米的大厦顶层，是可以在大楼陕窄空隙间自由穿行的交通工具，是主角们必将使用的了。

## 列车

TRAIN



夜间从中央火车站向总部米加千大厦输送货物的列车，专用列车运载集装箱货物，直接与米加千大厦相连接，总感觉里面包藏着秘密……



# HOSHIGAMI
RUINING BLUE EARTH
沈みゆく蒼き大地

# 星神

责编/DRAGON

| PS | RPG | 星神 HOSHIGAMI | 2000年10月发售 | MAXFIVE |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 4800 日元 |
| | | | | 震动手柄对应 |



最终回追踪报道

## 序盘故事大公开

庸兵法兹与好友雷马里接受了守备古代遗迹"风之塔"的任务，途中他们顺路回到了家乡，在那里，法兹遇上了幼时玩伴少女狄音，两人聊了很久，第二天到达风之塔后，顺利击退了来袭的维莱伊姆帝国军。正当他们安心睡觉时，传令到了，……

## 世界观

曾以拥有高度文明而荣耀天下的伊克希亚古国被黑暗王维拉灭亡了，而王国唯一的幸存者撒纳斯拥有了精灵力量的6位"星神"和最高位的精灵埃尔维拉的协助。复兴了伊克希亚。主人公法兹一介佣兵对这段历史一无所知，但他经历过战乱，与邪恶，阴暗相抗争。而现在支配"玛迪亚斯大陆"的是以下三国，号称"三足鼎立"然而一种微妙的关系却产生了。

## 势均力敌的三大国

### 纳特维尔特王国

处于大陆西，最古老的王国，领土内古代遗迹很多，这也成为维莱伊姆帝国蓄意发兵的原因，新卫骑士团长流北鲁代替了温厚的老国王，这里是法兹和狄索鲁的故乡。

流北鲁：亲卫骑士团团长，是个固守古代骑士道的顽固男子，但却具有一颗忠诚之心。

### 吉拉路特王国

位于大陆东北，大量出口武器、防护材料，优良的矿石，以高质武器而著名，一大矿石产地。目前大型矿产地被维莱伊姆王国夺去了，因此对它有极大反感，是反帝国的排头

兵，两国关系一触即发，现任国王是勇敢果断的则尔斯坦。

则尔斯坦：精通武器的武者，战场上永远处于头阵，是个勇猛果断的明君，部下都十分爱戴他。

### 维尔伊姆帝国

处于大陆中央，现在是势力最强的军事国家，是个闭锁的国家，国家实权常握在宰相菲尔南德斯手中，时常发生对他国的侵略行为，击倒雷马里的就是此国军人。

菲尔洋南德斯：维尔伊姆帝国总裁，激战派，有统一大陆的野心。

### 除三之外

大陆里还存着几个不属于任何国家的小集团，女头目杰琳率领的盗贼团就是其中之一，它除在帝国内部有一自治领，还有边境势力等，势力范围颇广。

## 左右战斗的二大系统

“星神”的战斗，是S·RPG上革新了的新系统。每次要进行“移动”“攻击”等行动时，就会消耗成本。成本的残量决定了下面行动的顺序，还有会议系统和硬币魔法系统，玩家要常握这些要素，还要在多层构造的3D舞台上挑战各种难题，为了在战斗中取胜，就要好好理解各个系统的重要性，下面就把这两大系统介绍给大家。

### 会议系统

什么是会议系统：连续“射击”攻击，目标是给对方造成重大损伤。实际上只要用SESSION刺中敌人，一定确率之后，就会得到敌人的特殊技能。而且SESSION的次数越多，确率就会越高，积极战斗吧。以下是SESSION以外，SHOOT的意外活用法。特殊攻击是SESSION发动的条件。实际上即使是射击单体也存在各种各样的活用法，比如说，将敌人推下桥后，一段时间之内，他是不会爬上来的。




### 硬币魔法系统

**强化硬币，终极魔法攻击!!**

在“星神”世界里，魔法被称为CF，CF要对应各种各样的硬币装备，(最多为6枚)，硬币可决定CF，因此，一定使用复数硬币时一定要对应状况，硬币也存在等级之分，满足条件就会进化。即使相同硬币威力，效果也不同。总之，采取多彩硬币，来强化自己的魔法吧。

**合成?可能!**

如果2枚硬币上同时存在“刻印”，那你不能一次全得到手，还需要组合法则，正确运用此法则，会得到更强力的硬和由，否则就会引起“刻印事故”。

## 在本剧故事中的7位关键性人物的关系图

在这里将“星神”中的重要人物的作用，以及主人公的关系，一一作以介绍：

法兹：勇往直前的阳光青年，有一点不可靠，却有着吸引人的魅力。

狄音：法兹的幼时伙伴。对他有一点单相思，后遭帝国军的袭击下落不明。

蕾亚

艾蕾娜：与法兹偶遇成为同伴，活泼开朗、身世不明。

雷马里

与法兹在地牢中相识并成为好友。

罗穆雷斯

希尔发特斯

亲情 / 信赖 / 爱情 / 友情+未知 / 帮助 / 兴趣

法兹好友，帝国军骑士，败于埃尔文剑下之后……

风之塔上的风之司祭一族的末裔。救助于传说中的“星神”，与法兹他们共同行动。

大陆上知识很丰富的女[illegible]。才极魔力可自在操作水，[illegible]水之神殿的司祭，[illegible]

# 天使的礼物



天使のプレゼント マール王国物語

责编/DRAGON

| PS2 RPG | 天使的礼物 Angel's Present | 2000年12月发售 | ICHI |
| --- | --- | --- | --- |
| | | | 5800日元 |
| | | | 搭载媒体未定 |

## PS2上梦的竞演

厂商为了回馈热情FANS对续篇的热望，"天使礼物"的系列之三，终于登场了！

本作是以全新的形式移入至PS2的。据厂商称，本次无论是图像还是演出都将是不同凡响。这次作为初次介绍，我们就以刚到手的画面写真为中心，再加上对剧情和人物的温习（本次的故事依然发生在玛鲁王国，所以有一些人物是继承原作的），去看看这次"天使"系列的魅力吧……

### 玛露王国3D化

玛鲁王国终于被3D化了，我想看看地图大家就可以了解。当然，从图中我们看出，游戏依然保持了原来玛鲁那种"温暖图像"的风格，再现了原作桔子村等一些有代表性的景致。另一方面，人物依旧是以2D形式存在，厂商说一些令人心愉的剧情也会保留了下来。

### 组合外传形式的剧情

这次的"天使礼物"并不是前作的沿续，而是穿插在玛鲁王国各个时代，对一、二代主角以及主要人物等的日常生活进行描绘，是属于短剧参与型的外传集。

### 独特游戏风格——歌舞剧RPG

说到底，"玛鲁"之所以可以在日本以及我国得到广大玩家的欢迎，就是因为她独有的风格，游戏一登场给人耳目一新的印象就是这是款"会唱的RPG"。哈哈……其实现在的游戏就像电影一样，类型多种多样，所以歌舞剧类型当然也会在游戏中得到好评。当然，在本作中这些歌舞情景依然健在……我想移入PS2后，利用机体的强大，这些场景就就更让人期待了。

### 未玩过前两作的人在这里"恶补"吧！

在这里，为第一回听说"玛鲁"系列的人和已忘了剧情的人设立了"补习所"，进来看看吧！

# 本作中登场主要角色简介


**KURURU**
12岁，玛鲁国公主，"小公主"的主角是柯鲁尼特与菲尔的女儿，是个相当活泼的女孩子。


**CREA**
12岁，艾维尔的独生女，酷露露的好友，知书达理，继承了母亲的许多特点。


**CELLO**
14岁，アクジョ(AKURJO)的义子，在"小公主"中与酷露露坠入情网之人。


**未知**
玛鲁王国的骑士团成员，目前的资料并不全，但知道是重要的人物。


**SONIA**
23岁，近卫队队长，身为女性却是队长，是GIO的爱女，对人对己均很严厉，受到全国女性的拥护。


**菲尔**
32岁，玛鲁国国王，受到全民爱戴，爱护妻子疼爱女儿是个典型好男人。


**GIO**
52岁，玛鲁国将军，统领全军，国家第一高人，忠实可信，但在酷露露面前却只是个慈详的爷爷。


**ZOLBULEF**
38岁，王国近卫队副队长，唐吉柯德式人物，常惹人笑柄，崇拜SONIA


**MARJOLY**
1505岁，AKURJO一家的户主，喜欢美少年，魔法很厉害，却不干坏事。


**MYAO**
87岁，AKURJO一家的仆人，像孩子一样任性，喜欢使魔法，还养着老虎。


**CAO**
113岁，AKURJO的仆人，大方豪爽，对于格斗有着很深的研究，而且善于使用魔法。


**CROWDIA**
120岁，AKURJO的仆人，喜爱美丽的东西（自称）善使急速移动的剑术。


**AKURJO**
999岁，魔界望门，爱使坏的性格，是CELLO的义母，而且也是AKURJO一家的户主。


**NYANNYAN**
86岁，喜欢使用妖术，猫族名门的女儿，在游戏中会成为我们的伙伴吗？


**RANRAN**
17岁，AKURJO的仆人，喜欢格斗，从不考虑小事，同狼族的CAO关系非常好。


**FONFON**
155岁，AKURJO的仆人，喜欢健美的身材及使用健美的魔法，是一个有趣的人。

## 爱慕娃娃的王子殿下——"玛鲁王国的人形姬"

柯鲁尼特具有与娃娃心灵相通的能力，一日，在森林中，她被老虎袭击，幸得玛鲁王国的王子——菲尔所救。两人一见钟情……但这时，菲尔被魔女所控制。

## 公主泪与笑的冒险——"小公主"

自柯鲁尼特的冒险14年后，柯鲁尼特与菲尔的女儿酷露露又憧憬起美好的恋爱来了。一日，与母亲一样，她也在森林中邂逅了谜般少年奇罗，他究竟是不是酷露露心中的"白马王子"呢？

## 第一回故事独家大爆光！

第一回"去看妈妈……"

说的是柯鲁尼特16岁时，菲尔被控制以后的事。为了救出菲尔，柯鲁尼特，酷露露踏上了旅途。但在森林中她们却迷路了，这时一颗启明星升上了天空，将他们引入了正途。原来是得到谜少女——艾丽的帮助，于是三人一同开始了探索……

## 所有的世界都是3D

正如最初所介绍的一样，地图上所有的东西都是3D，街道，村庄弃满了新鲜感，可障碍也是3D的话，攻略会不会增加难度呢？目前关于这一点还没有什么具体的解释，不过，此类作品的难度一向很底，我想不会在这里增加难度的……

## 战斗中的"搭档系统"也进化了



战斗与"小公主"相同，也可选择命令。对于敌人和搭档的系统，要依技不同分别对待。另外，在许多方面也进化了许多，可是关于详细的资料，这里暂时没有什么具体的公布。



**柯鲁尼特**
"玛鲁"的主人公，16岁，在桔子村去祖父共同生活，具有与娃娃心灵相通的不思议的能力，是个开朗活泼的女孩子。



# HRAVE SWORD

| | |
|---|---|
| 类型 | SLG |
| 厂商 | SAMMY |
| 发售日 | 10/19 |
| 媒体 | CD-ROM |
| 价格 | 5800 日圆 |
| 周边 | 记忆格数 1 |

具有高度的冒险自由性和全新战斗系统的正统派 SLG 作品“HRAVE SWORD”登场了！



# 自由自在的冒险，幻想的 SLG 大作登场！



游戏的舞台是建立在充满怪物和魔法的魔幻世界中，玩家要操纵着主人公来解决各种各样的麻烦以完成冒险！下面作为本次介绍的重点，我们将要为大家带来游戏的简易流程和基本系统两大要素，让玩家们了解这个充满个性化设计及无限美丽的画面 SLG 大作。好了，闲话少说，现在就开始介绍吧！

## 游戏总流程

首先介绍的就是游戏的流程，此游戏的流程基本分为五个部分，顺序是这样的：首先人物登场，在没有任务的情况下在城镇中收集情报，接受雇主的委托，接下来就要进行冒险，最后完成所有的任务。然后，玩家又要回到城镇中收集情报……一直循环下去。

## 游戏系统介绍

上面已经为大家做了该作的流程介绍，相信各位也对游戏的进行方式有所了解了，接下来将为各位集中介绍一下游戏的系统！

### 1 创造系统

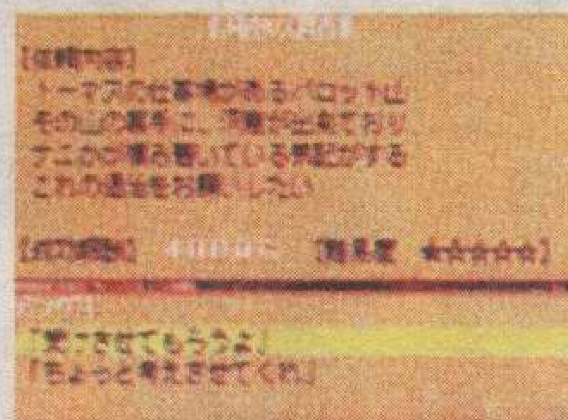


游戏首先要有主角，但一个好的设置人物系统，会给大家带来很大的方便。本作的设计系统除姓名、性别外，还有脸型、发型、头发颜色等好多好多的充满个性化的设置，让玩者很容易就能设计出自己想要的角色！

### 2 情报系统



接受委托后，就要去收集相应的情报，你可以和街道上的人们进行对话，并且可以从他们那里得到各种各样的任务。但接受一个之后，其它的就会消失，这就是本作系统的独特之处。因此，选择何种任务将变得极为重要。



### 3 重力系统




游戏另一个最大的特征就是所有的物品都标有重量。若你所持物品过多了，行动就会变得迟缓。也就是说，重量在战斗中将有着重大的作用。另外，武器和防具都有“耐久力”，




随使用次数的增加，数值会递减，攻击力和防御力也会下降（是不是有点像 DIABLO），“耐久力”可在锻冶屋中修理后回复。

### 4 报酬系统



接受依托，随事件发生就会有战斗，全歼敌人是完成委托的重要条件，在完成所受任务后就会得到相应的报酬。另外在此游戏中是没有升级水平的概念的，你只要完成任务就可令你的能力上升。如果战斗结束的越快，那么你的能力上升值就越高。



## 用语解说——时间战



战斗在草原、石场，洞窟等 3D 舞台中进行的战斗为时间战（在战斗中选择命令时是停止的）。当玩家输入移动、攻击、使用物品等命令便可与敌进行作战。在移动速度，反击，退避等小地方玩着也可自由设定。但整场战斗是要求细致严密的战略的。

看完上面这些情报，各位应该对游戏大概有一点了解了吧！我本人觉得此游戏还是不错的（在不断的委托中进行冒险），是值得一玩的一部作品。



# 北斗神拳 世纪末救世主传说

| | |
|---|---|
| 类型 | ACT |
| 厂商 | BANDAI |
| 发售日 | 10/26 |
| 媒体 | CD-ROM |
| 价格 | 5800日圆 |
| 周边 | 对应振动 |

《北斗神拳》这部大家熟知的作品将在PS上再现，你将打倒数不胜数的强敌成为世纪末的救世主！



## 199×年，地球被核火炎所包围……

PS版《北斗神拳》是以动画版为基础，讲述了直到和拉欧决战的第一部的故事。玩家扮演北斗神拳的继承者健次郎，展开漫长的命运之战。健次郎究竟是否能成为最后的强者，这就要看各位玩家的本事了。在这个用多边形展现的世纪末的舞台上，你将要面对各种各样的危险，只有奋力搏杀才有生存的希望……

## 游戏的流程

在讲途情节的“故事模式”中，敌人出现时会自动出现体力计，以显示将要进入战斗。作战顺序是杂兵战→中BOSS→BOSS。越往后敌人就会越强，此外同样的对手也许会碰几次面。












在键次郎的前进道路上有很多敌人，不用多言，用北斗神拳把他们全部打倒吧。而且在以前作品中各段经典对白也都将在本作登场。例如健次郎那句最著名的台词：“你已经死了！”

## “限时系统”是什么？

战斗系统中引人注目的地方就是破坏敌方的防守，用“限时系统”发动“北斗神拳”把敌人打倒，时间的掌握可通过敌人的惨叫声来判断。选择哪种效果是玩家的自由，你将可以看到说着同样台词的敌人不同的死相。也就是说，展现不同的临死状态是本系统的最大特征。





在最后时刻冷静输入指令 →输完后，临死状态就有变化






如果输入的快，台词就会有变化 →这个时候悲鸣也发生了变化

## 片头的动画也十分精彩

在主题曲“夺回爱”的旋律下故事开始了，此时仿佛又回到了当年动画版放映的那一刻。但这次是用多边形制作的，FANS对制作者的良苦用心是否会满意呢？






◀泪流满面的少女究竟遇到了什么样的伤心事呢？



▶巴特那独特的感觉用多边形清晰再现，你对此有何感想呢？






# 巫术外传

| | |
|---|---|
| 类型 | RPG |
| 厂商 | STARFISH |
| 发售日 | 未定 |
| 媒体 | CD－ROM |
| 价格 | 5800 日圆 |
| 周边 | 记忆格数 1 |

巫术系列一直深受玩家欢迎，这次的 PS 系最新作将会给巫术迷们带来全新的感觉。




# 巫术外传新系统登场 PS!

去年在 GB 上发表的，取得新的飞跃的巫术系列历经洗练终于登陆 PS。这款忠实于原系统的后作为了让初玩者能轻易上手，而专门改良了系统。使得游戏简易化，不管是老玩家还是初玩者都可以轻松上手。这次我们就其特征作一介绍。




巫术的世界丰富多彩，并且也存在着外传。本作的故事讲述的是远古时代的巫术，没有狂王トレボー，也没有魔术师ワード，另外基本系统与以往系列基本相同，而新系统将图像表现的极为清晰细致，使得巫术的表现更加具有临场感。

## 旅程的开端～内容梗概

魔道……这里是被黑暗支配，妖魔当道的危险地区。在帝国首都カシナート附近某处。

从魔道来的妖魔每天都要骚扰城中的居民。无助的市民虽然可以到城堡里避难。但他们的生活仍无希望可言。在长年发生这种事的状态下，皇帝终于坐不住了。他提出将给于封住魔道者金钱和名誉。于是天下勇士云集到这里，为一试自己身手，或为得到财富和名誉……

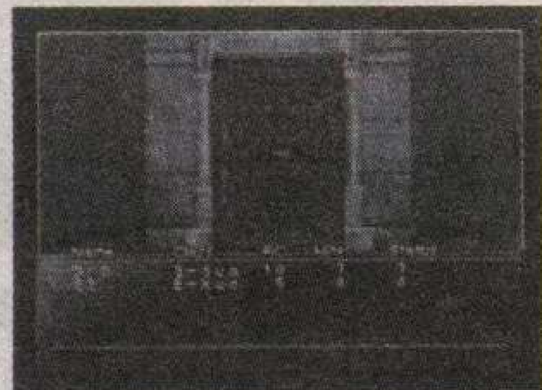
## 与前几作不同的各种要素

### 舞台



城市リルガシン是ウイズ篇的舞台。在本作中是以存在了几百年历史的首都カシナート为舞台的。

### 迷宫



与前作相同，是 20×20 的构成。当然，为了不让你背上路痴的称号还追加了自动指导系统。

### 战斗



为了让在使用魔法时的效果表现更佳，制作人员精心设计了魔法画面使得玩家乐于投入战斗。而 HP 值是用血糟来表示，可以一览所有队员的健康状况。

### 宝箱



宝箱从皮袋开始共有 10 个种类，并且外形设计也相当好看。从外表看来很昂贵的宝箱内应该会有好道具吧？

### 种族

基本种族有 5 个，此外还有 5 个，目前还能公布出来……

| Ⅰ、Ⅲ、Ⅴ、外传Ⅰ、Ⅱ | Ⅵ、Ⅶ、外传Ⅲ－Ⅳ、ティンギル | エンパイア |
|---|---|---|
| 人类 | 人类 | ヒューマン |
| | ドワーフ | |
| ドワーフ | エルフ | エルフ |
| | ノーム | |
| | ホビット | ドワーフ |
| エルフ | フェアリー | |
| | リザードマン | ノーム |
| ノーム | ドラコン | |
| | フェルプール | ホビット |
| ホビット | ラウルフ | 其它隐藏职业 5 种 |
| | ムーク | |

### 职业

职业全部有 15 种，在固有职业上有追加，在表格中有两种不能显示的职业。

| Ⅰ.Ⅲ.Ⅴ.外传Ⅰ.Ⅱ | Ⅵ.Ⅶ.外传Ⅲ－Ⅳ | ティンギル | エンパイア | |
|---|---|---|---|---|
| 战士 | 战士 | 突击队员 | 战士 | 明视 |
| 君主 | 君主 | 炼金术师 | 君主 | バルキリー |
| 武士 | 武士 | BIRD | 武士 | くのいさ |
| 忍者 | 忍者 | サイオニック | 忍者 | 修行僧 |
| 魔法师 | 魔法师 | 瓦尔基里 | 魔法师 | 突击队员 |
| 主教 | 主教 | 修行僧 | 主教 | レンジャー |
| 小偷 | 小偷 | | 小偷 | サマナー |
| 明视 | 明视 | | 明视 | 隐藏两种职业 |

### 修得咒文的种类

MAG 0 0 0 0 0 0 0
PRI 0 0 0 0 0 0 0
ALG 0 0 0 0 0 0 0
PSI 0 0 0 0 0 0 0

各角色能修练的咒文种类主要包括明视咒文，术士咒文，炼金士术咒文、サイオニック咒文及サマナー咒文五种类。因职业不同而所修炼的咒文也不相同。所以一开始就要考虑好角色的种族和职业。




▲角色在修练咒文时，升级会使威力增强。

### 状况画面

▼角色的状态画面作的相当细致，让人看了一目了然。



状态画面中可以看到角色的脸，并且会有年龄变化。此外还追加以往系列中没有的参数值。其中一栏“LOVE”是和其它角色的相性关系。而“MARKS”是冒险途中打倒的敌人数。



# 不可思议的刑事

| 类 型 | AVG |
| --- | --- |
| 厂 商 | CAPCOM |
| 发售日 | 10月预定 |
| 媒 体 | CD-ROM |
| 价 格 | 4800日圆 |
| 周 边 | 记忆格数1 |

一个拥有很多个性化角色的正统AVG作品，你将会在调查杀人事件时被逗得捧腹大笑。



## 非常爆笑的正统AVG登场！！

以前正宗的AVG游戏为了突出游戏性，经常把游戏的气氛表现得非常恐怖和严肃！而这款《不可思议的刑事》则一反以往同类AVG的作风，放弃了那些古板的设计，采用搞笑风格贯穿整个作品，让玩者在玩此游戏时可以不断地捧腹大笑，快乐地把游戏进行到底！

本作是由"调查模式"、"移动模式"两部分构成，是一款典型的AVG。玩家要扮演超一流刑事在"不可思议之岛"上进行调查，并解决一系列连续杀人事件。在调查模式中，玩家要检查画面中的可疑之处，与不可思议之岛上的居民进行对话。在移动模式中，可在各种各样的场所往来以寻找事件的线索。

### 可疑新人物介绍

不思岛上住的，尽是些奇怪的人（个性吗?不，与生俱来！）现在再向您介绍三个。

忍者

原电视红星，对被害者单相思





HANDSOME

一位花心大少，是被害者的男朋友。

小姐

在酒馆打工的占卜师。



其他人物



警察先生



猫郎



HUMPTY



▲要想破案，就得去各地收集有用的情报！

**这些人中到底谁是真正的凶手？**

### 不思议岛的杀人事件



在没有犯罪记录的不可思议之岛上为何要会出现一名一流警探（玩者）呢？原来，警探的青梅竹马的玩伴居然在大白天被人杀害在警署门前……



◀岛上的墓地，有些艺术气息！



**厨 师**

技艺出类拔粹，在岛上饭店工作，看见什么都觉得好吃。

**迪纳**

岛上最棒的情报通，酒店的老板，拥有各种各样的情报。
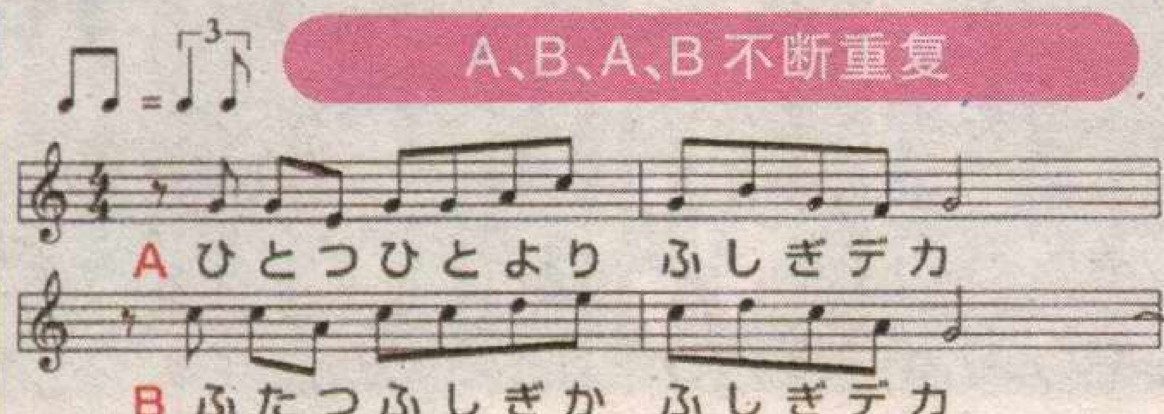




▲哎?小偷?是说我吗??怎么回事儿!?我好害怕!!

**游戏中出现的特别节目！**

在游戏中将会出现一些特别的节目，每次晚会上的跳舞就是其中之一。基本步伐如下图所示，共6步，根据以下曲调反复跳，特别要注意一下步伐6。



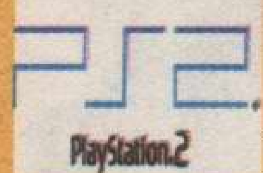



**谜之人物**

十分奇怪的邻居，是个喜欢机器的家伙。



◀这是艾子杀人事件的现场，猫形的警车也很可爱。



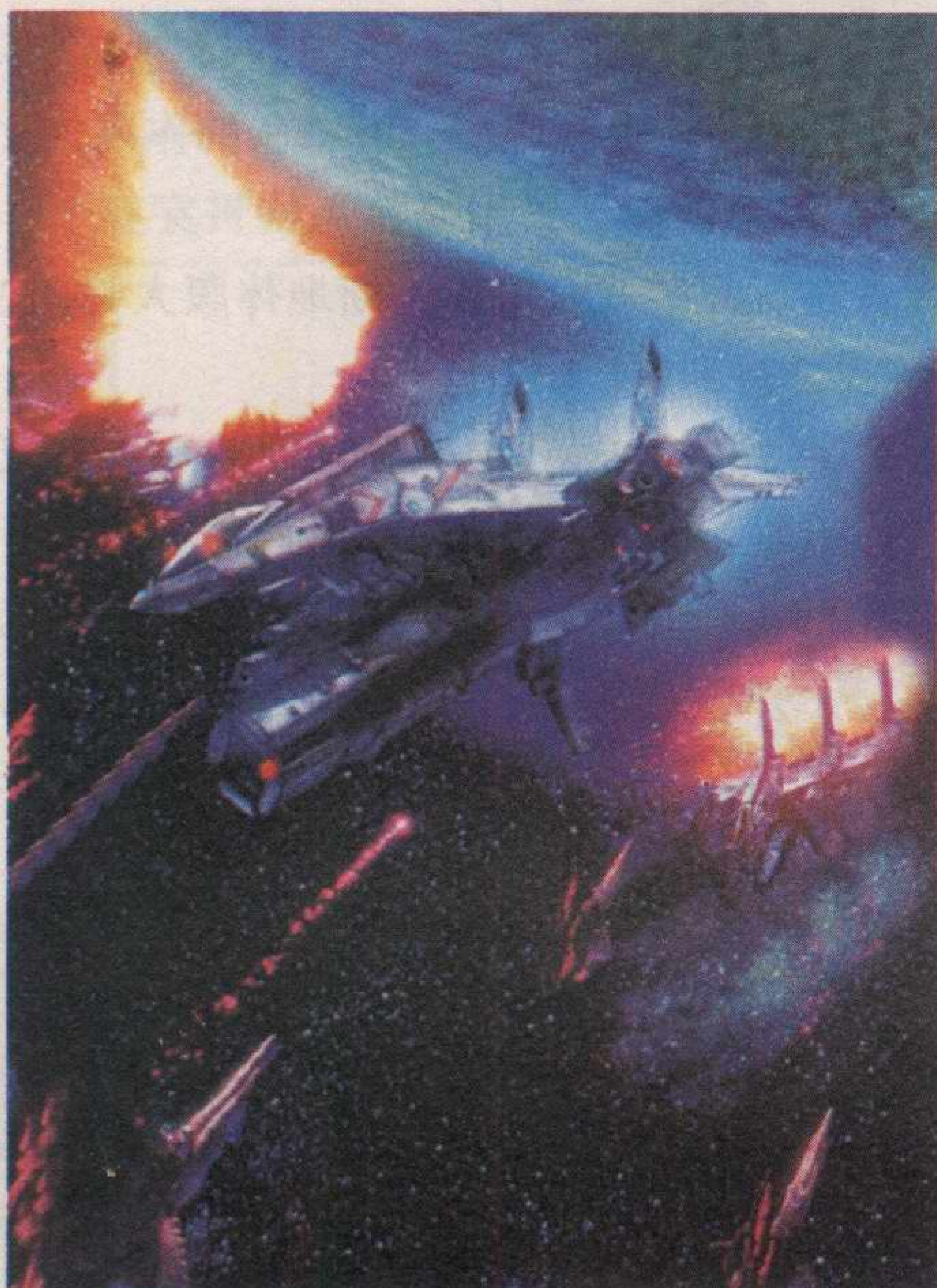
# 银星战机

| 类型 | STG |
| --- | --- |
| 厂商 | GAME ARTS |
| 发售日 | 发售中 |
| 媒体 | CD－ROM |
| 价格 | 6800 日圆 |
| 周边 | 记忆格数 2 |

以前 SEGA CD 上著名的 STG 系列的最新作在 PS2 上登场了，借助其强大机能将充分展现游戏的魅力。



# 期代的 PS2 的 STG 系统大解剖!!



"银星战机"是在自机左右装备武器进行战斗的 3D · STG。在 PS2 版中，不同舞台配有不同武器，其战略性和新系统均可让人耳目一新，可算是系列中的最高杰作。这次，我们将对 PS2 版中追加的新要素进行解说。

## SHIELD SYSTEM

### 【1】耐久度 表示自机的生命力

画面右上方表示的是自机的耐久度，若被敌人击中或撞到障碍物就会减少，减到 0 时 GAME OVER。另外，耐久度在过关后将会回复为最大。

## WEAPON SYSTEM

### 【2】武器 自机左右可装备其他武器!

可在自机左右各装备一种武器，过关之后装备还可变。武器共为 9 种，获得高分之后，可使用的武器便会增加。

## POINT SYSTEM

### 【3】得分 得分：分二种系统



防护盾

**●FORMATION 奖励**

就是说将敌人编队全歼的话，便会得到额外奖励。这一点在下面介绍的 MAKE RAID 中也适用。另外，若近距离将敌编队全歼的话就会得到更高分。

**●MAKE RAID：**

将敌人在越近处击倒，得分便越会成倍增长，倍率为 1～16 倍。将敌击中后，便会用"×～"的形式表现出来。这一系统不仅适用于小敌人也适用于 BOSS。将敌人引到身边，体会 16 倍的快感吧!



▶使用激光武器要与追踪武器组合，这样才能发挥真正的威力。



### 6 种武器大公开!

在这里将前三关中可使用的武器介绍给大家：

**VULCAN** 最初使用的机体，使用标准的武器，它的连射性能比较好。

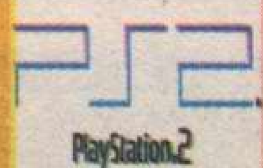
**V · VULCAN** 可向前方呈 V 形发射。攻击范围广但正前方是死角。

**OPTICS RAXOR** 可穿越敌人的激光，随自机行动，激光轨迹可发生变化。

**NAPALMBOMB** 沿 V 型发射炸弹，射程短，不可连发，爆破力强。

**SEVEN TYPE HEAM** 按方向键可向四周发射贯通弹，是面向上级者的武器。

**WIPER** 枪口可向前方伸展，自机前行时可向横向射击。



# THE MECHSMITH

| | |
|---|---|
| 类型 | SLG |
| 厂商 | DAZZ |
| 发售日 | 发售中 |
| 媒体 | CD-ROM |
| 价格 | 5800日圆 |
| 周边 | 记忆容量185K |

这款游戏是以制作机器人为主题，玩者要用高性能的部件组建强劲的兵器，并最终成为最强的制作者。



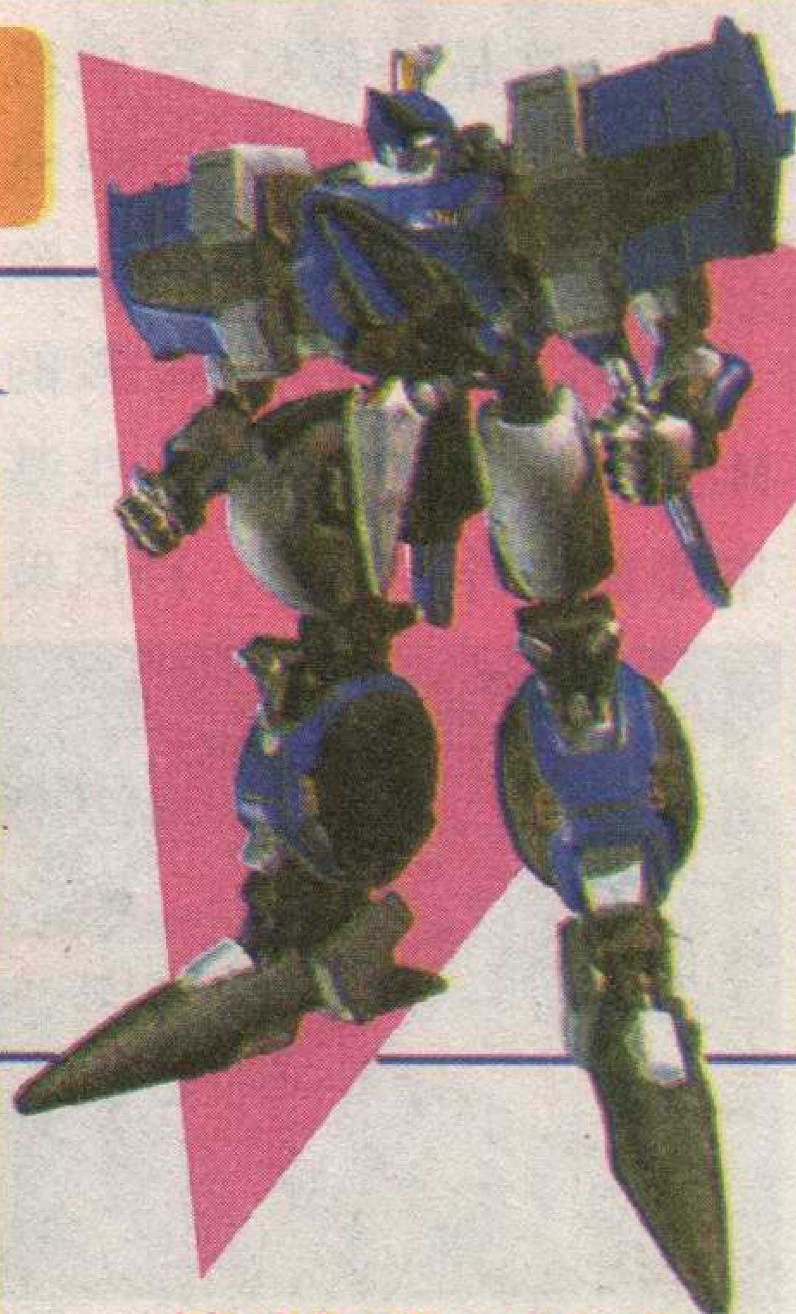
## 制造出最强的R.B!!

本作以制造被称为R.B的人类型兵器为主线，并且还要利用R.B在战斗中取胜以赚取金钱。你要做的就是投资设备，雇用技术人员和制造高性能的R.B。游戏的最终目的是让人们肯定你的成绩并且使你所制的R.B成为正式武器。

### 灾难后出现的世界上的新武器

在发生了一次世界级规模的大洪水后，人类奇迹般地复兴了文明，并且开始研制人类型机器人，通称R.B。作为新型武器，它的作用何在呢?





### ★制造部件组装R.B★



要制成R.B，需要身体、脚、反应堆、能量柜等共10种零件。各零件的重量、装甲值、信赖度都进行了详细设定，这些数值会复杂地影响R.B的能力。如果反应堆和臂的力量都小，就不能使用重量数值超过它们的大部件。开发各类部件都需要设计图，技术人员能力高，作出来的设计图自然也是高水平的。

**信赖度重要**

如果赖度值达到2倍，那么部件性能也会达到2倍。

### ★雇用有用人材★

技术人员负责部件设计，是开发环节中不可缺乏的人材，他们根据材料选择铸造能力的参数进行部件设定。当然雇能力高的人是要花很多钱的。





▲游戏中你总共可以雇佣10人，但是要想雇佣新人就要解雇旧人。

◀选择不同的人物及材料都会对能力有所影响，都是也会影响部件的耐久值。

你到底会雇佣谁呢?

### ★投资设备升级公司★

对综合研究设施和火器研究设施进行资金投入，这样就可以雇佣有能力的技术人员，提高产品的性能



◀对部件的HANGER(拖架)投资，会使部件增加产量。

### ★以实战战绩来获得赏金★

在实战比赛中，玩家只作出大致指示。战斗1对1进行，以破坏身体程度和能量值作为败北标准。战斗结束后依据结果支付奖金。



▲可从多人中选择战斗机的驾驶员，不同的人擅长不同的战术。

►在战斗中可进指令更换，依战况改变作战方案，快来一比高下吧!



## RAC 追求真实感的终极模拟赛车

# WTC WORLD · TOURING CAR · CHAMPIONSHIP

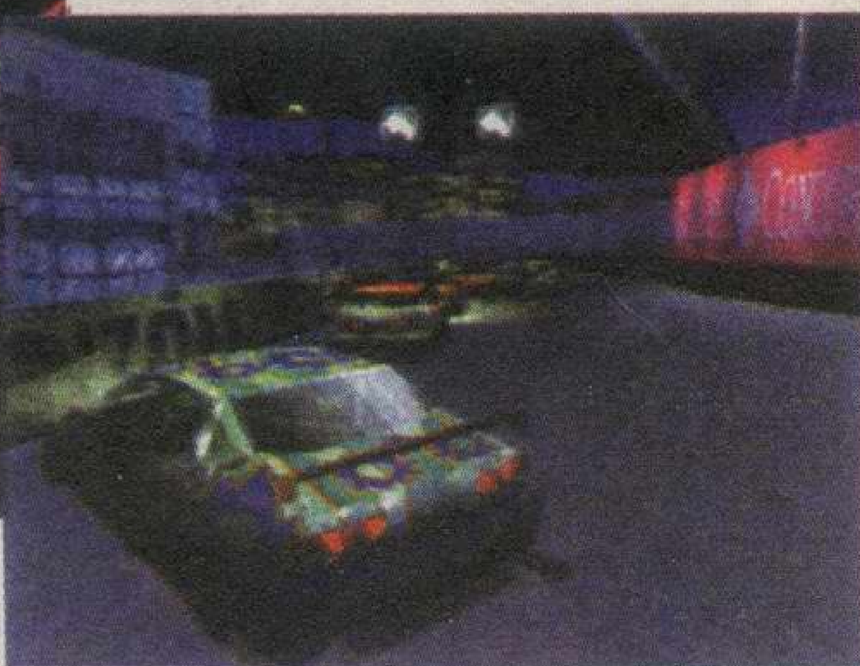
10月 发售预定 ■PS ■CSC ■RAC ■5800日圆 ■1P～4P ■记忆格数1 ■CD－ROM

这款赛车游戏是以市场上销售的车型为基准的，游戏者可以驾驶这些赛车在世界各地的有名赛道上行驶。这是一部将PS的机能在激烈战斗的世界中充分体现的赛车模拟游戏。除了细致的图像和多彩的MACHINE SETTING这些基本要素之外，车盖、挡风玻璃和缓冲器等受到碰撞而损坏的场面也真实再现了出来！从逼真的细节到赛车时的演出，这部作品称得上是近乎完美。

游戏中为游戏者准备了23种赛道，而且大多十分著名，游戏者要在那里驾驶80台以上的赛车来展开战斗……



▲完全真实再现了比赛的场景，给人带来亲临现场的感觉！



▼本游戏为大家准备了7种气象条件。

### 逐渐赶上对手，以WTC的CHAMPIONSHIP为目标

能够选择的模式总共有4种，分别是CHAMPIONSHIP模式、FREE RACE模式、限时模式和QUICK RACE模式。在连续征战而积蓄得分的同时，游戏者要争取国内选手权，世界地区选手权和世界选手权，并最终以夺得WTC CHAMPIONSHIP为目标。




▶能够创作自己独特的赛车。



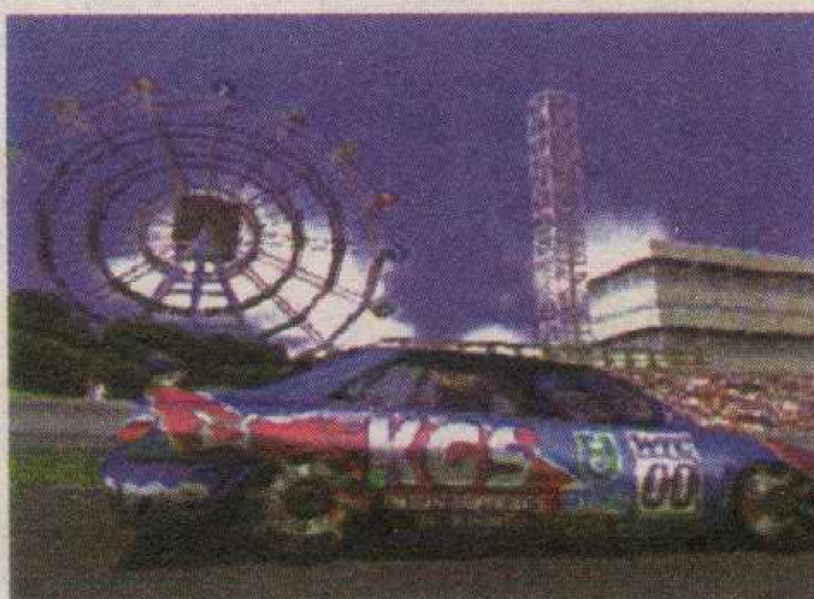

◀86种真实存在的赛车登场。



▶要从争夺国内选手权开始。




▶在比赛开始之前，要看一下赛道的状况。



▲各各赛道的风景已经被真实地再现出来。



▲真实的赛车感觉，连撞车时的碎玻璃都能看见。

## PUZ 麻将＋弹子机＋PUZZLE GAME＝落雀！？

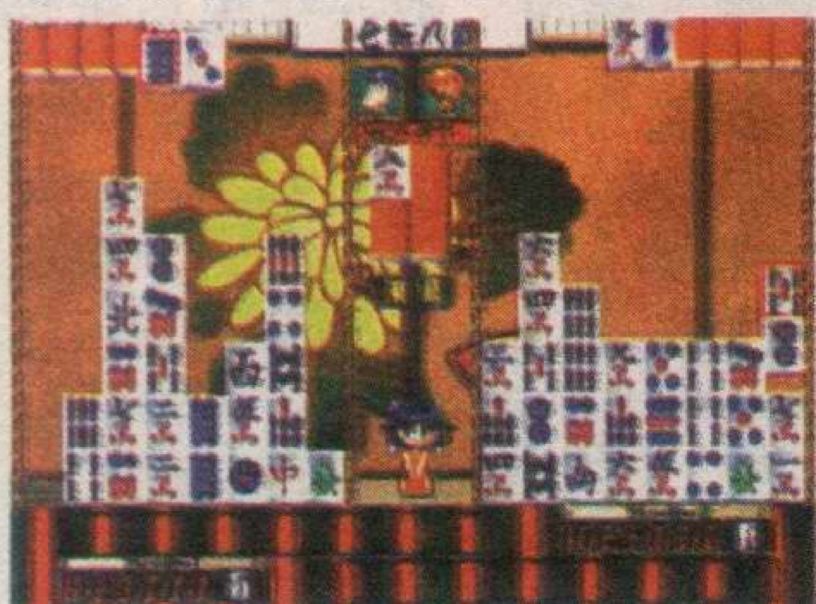
# 落雀

11/16 发售预定 ■PS ■ENTERBRAIN ■PUZ ■1500日圆 ■1P～2P ■记忆格数1 ■CD－ROM

以降落的麻将为道具，目标是高分！规则简单但是内容深奥的PUZ类游戏登场了，本作将十分巧妙地使用麻将牌的特点。

利用从画面上部落下的麻将牌作牌，比对手早一步作出胡牌的一方为胜方。同类的3个以上的麻将牌纵横或者斜向相连可以消除，这时如果牌的数字相连或者相同，它们会自动摆放在画面下方。如果知道麻将的规则的话，利用特殊的牌可以作出更高得分的牌形。另外，麻将的听牌也和パチンコ（日本弹子机）类似，在听牌的同时画面会发生变化。

在游戏中也有两人对战模式和段位测定以及落雀教室的设定提供给玩家。



▲看起来麻将牌的排列是很复杂的，其实玩起来是很简单的。



▲故事模式中有5个对战对手，各人物会采取不用的战术。

### 教给你规则哦！

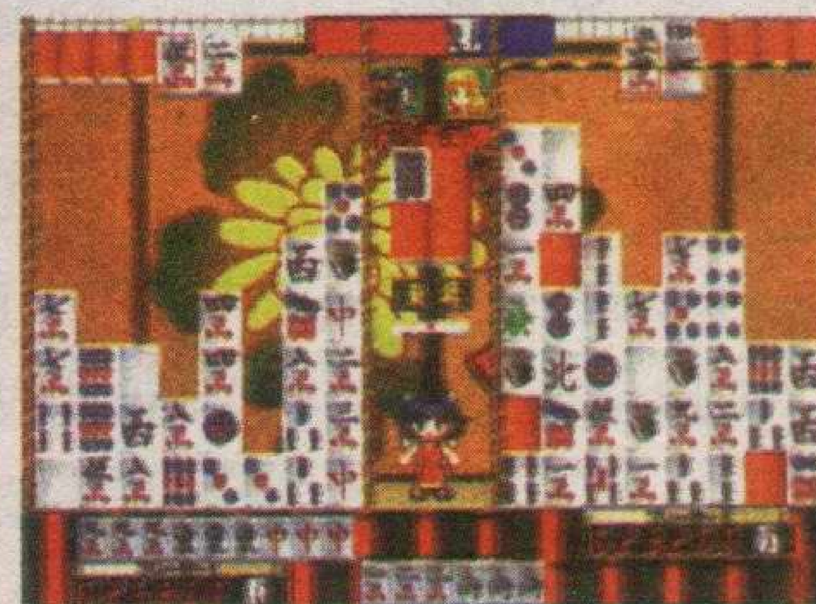
在菜单画面下选择"教室"的话，可以进入游戏为玩家设定的辅导模式。在这里辅导人员（CV：钉宫理惠）会结合实战为大家解释游戏的具体规则。如果阁下是讨厌读菜单规则的玩家的话，不妨来看看吧！



▼上听之后画面会有所改变，这是令人紧张的一瞬间。



▼在对战模式中展开的是人与人之间的激烈战斗。谁会笑到最后呢？



▼这是段位确认模式，游戏者要自己进行游戏，积蓄点数。




▼在对战模式当中，有时可以抢对手的牌。



RAC 为机器动画迷们实现了理想的豪华角色分配

## 枪鸟战记

10月 发售预定 ■PS ■BANDAI ■RAC ■5800日圆 ■1P~4P ■记忆格数1 ■CD-ROM

根据游戏者决定的行动，本游戏会自动限时生成战斗场面，而且“自动生成系统”是本作的最大魅力之一。但是，除此之外本游戏中还有许多独特的要素，下面就给大家介绍一下。

例如本作由26话故事构成，同时还特别邀请伊藤明弘先生设计了个性化的角色。同时，游戏还起用了现在正在第一线活跃着的豪华配音演员阵容来为角色们配音(详细内容请参照右边的人物介绍)，这为将游戏者引入游戏的世界起了非常重要的作用，而且在片头和片尾等处还穿插了素质颇高的动画MOVIE，这也是绝对不可错过的。



▲完成配合各系统的使命是第一目的。


▲这是插入在游戏中的动画电影，就像在看电视一样。

## 点缀故事的人物们

在这里，我们将要为大家介绍在本作中登场的几位特别重要的人物。这些人物都是以操纵着被称为“MACHINE LEG”来对抗身份不明的敌方势力“JUNKIE”的主人公。他们最终能够使治安混乱的火星再次恢复和平吗？

**比斯利·雷纳特(CV:关智一)**



本作的主人公。他对事情从不深度考虑，是那种一旦被击怒便会最先出手的直率性格。是个热血男儿。

**迈克·西诺瓦(CV:长泽美树)**



非常爱好赌博，是个疯丫头。她本质上与主人公比斯利非常相似，但对事情大多抱以冷静的态度，基本上是个招人喜欢的女孩子。

**夏贝斯·沙雷比(CV:堀川亮)**



夏贝斯是右眼和心灵上都有伤痕的原美国军人。拉尔夫与夏贝斯是搭档，他十分聪明。

**约恩·史密斯/艾斯美拉达(CV:吉田古奈美)**
**贝迪·迪比斯(CV:井上喜久子)**



最右边的那位女孩子便是将喜怒哀乐都直接表现出来的约恩，正中间的是大尉艾斯美拉达，最右边的则是喜欢喝酒的女医生贝迪。

**雷希·斯蒙兹(CV:乡里大辅)**
**迪斯蒙特·奥雷特曼(CV:若本则夫)**



雷希是比斯利的好朋友，是个精明能干的技师。对于频繁损坏机器的比斯利来说，他是不可欠缺的存在。迪斯蒙特是个身材细长的男人，同时也是一名非常优秀的军人。

PUZ 风格独特的作品登场了!

## 高2→将军

未定 发售预定 ■DC ■SEGA ■SLG ■价格未定 ■1P ■记忆格数未定 ■对应VGA BOX

### 前半段的过法会影响后半段的展开

虽然市面上有许多育成模拟游戏和音响小说，但是本作“高2→将军”却将两者精彩地融合在了一起。

本游戏将分成育成部分和有声小说部分而分别进行。在育成部分选择课程表时，你只能够选择到底是将学习还是将体力放在重要位置。如果通过各学期期末的测验之后，主人公的参数会上升。游戏会根据主人公的锻炼方法和与朋友间的对话而对二年级后半学期开始的有声小说部分的故事和选择产生影响。

本游戏中有100种以上的结局，它会根据主人公采取的行动而变化最后的评价点数，所以游戏者可以反复游戏。

还有就是，本作第一版发行的游戏中将会附有特制的赠卡。

## 赠卡全部有18个种类!



一般在购买游戏软件时，序号000至008中会附有3张赠卡。但是除此之外，在购买本游戏的第一版时，还会附有专为第一版特制的9张赠卡。赠卡全部共有18种，游戏者可以用与朋友进行交换等方式来集齐全部种类。






## SPT 驾驶皮艇在天然形成的赛道上行驶

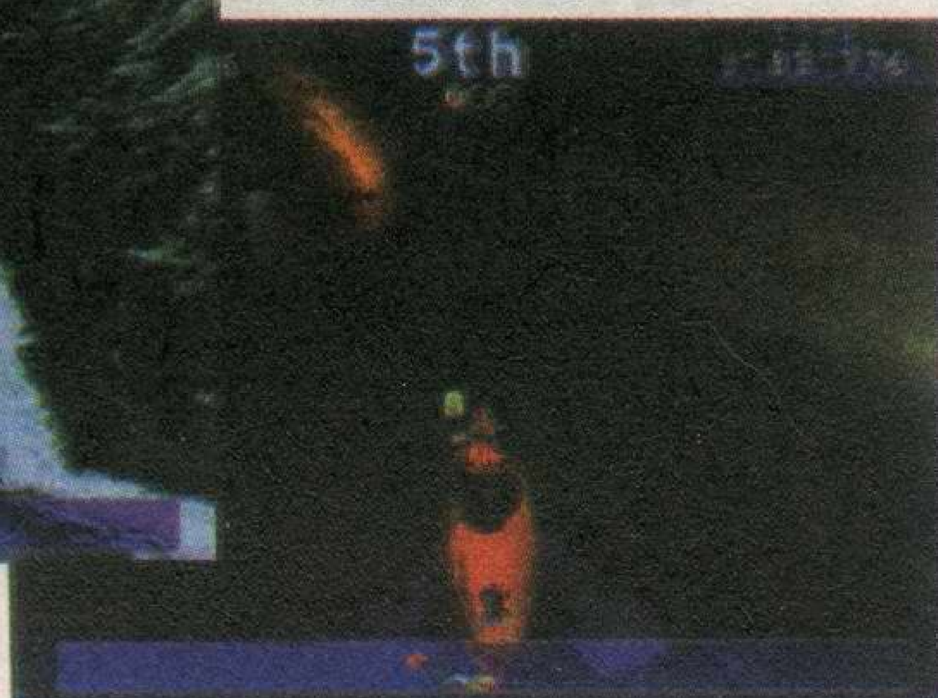
# 爆流

9/14 发售预定 ■PS ■FUJIMIC ■SPT ■5800日圆 ■1P～2P ■对应振动 ■CD－ROM

以驾驶皮艇在天然形成的赛道上进行比赛为主题的新RAC游戏登场了，赛道各种各样，从出现鳄鱼的热带丛林到水面上漂浮着冰块的冰河，真是应有尽有。在行驶到设置在赛道内的瀑布而进行跳跃时，游戏者能够进行抬起船头而急速向瀑布底下的渊潭降落的“急速跳跃”，此外还有可以跳得更远的“回旋跳跃”等动作。而且当敌人靠近时，游戏者能够摆动皮艇向对手攻击，还能够紧急回避突然出现的障碍物。在到达终点之后，游戏者将可从各种各样的角度来观看重放图像。怎么样，来挑战一下充满速度感的自然之关吧！




▲降落到瀑布底下时的感觉是相当的爽快。




▼画面上方显示的是你的名次，继续努力吧！

## 天然形成的具有威胁的赛道

能够进行TIME ATTACK的RACE赛道总共有9个种类。看上去很平坦的赛道有时也会突然从上面降下水柱，所以游戏者一刻也不能放松警惕。









## 以世界最强为目标的人们

操纵皮艇的总共有5人。各人分别拥有力量、技术和速度等善长的参数。而且因为皮艇本身也具有同样的参数，所以各人能够利用皮艇来充分发挥出自己善长的能力，同时也可利用皮艇来弥补自己不足的地方。还有，因为有隐藏皮艇存在，所以一定要试着将之找出来。



## ADV 在四季如夏的岛上所展开的恋爱冒险

# 明星发掘

11月 发售预定 ■PS ■KID2000 ■AVG ■6800日圆 ■1P ■对应振动 ■CD－ROM

“发现未来的明星”——这是在艺人制造公司中工作的主人公从老板那里接到的密令。本作便是为了要完成这个任务而潜入艺人养成学校，并以发现将来最红的偶像为目的的恋爱AVG。游戏者必须在有限的3个星期之内，通过与候选女生们共同上课和进行对话来发现她们作为偶像的资质。




## 有关新颖的系统

在与女生进行对话时，当选项上有♡这个符号表示时，游戏者便能够使用这种新颖的系统了。

这是一种可以向自己心仪的女生表示好感并提高她对自己的好感度的系统。但是，因为这个系统在1天之内只能使用3次。所以最好只在紧要关头使用。





▲这是想要当偶像的雏岸 望。



▼这是想要当偶像的上小园茧，她从小就参加剧团活动。









## PUZ 超级机器人在弹珠台上登场

### 起级机器人弹球大战

12月 发售预定 ■GB ■BANPRESTO ■PUZ ■价格未定 ■1P ■通信对应 ■卡带

人气动画里的机器人们这回又因弹珠游戏而大活跃!! 玩家用名叫“SCRAMBLEPOT”的弹珠与敌机器人展开竞技大赛。

各种技巧的使用，以及超级机器人的登场都非常值得期待!


超人气的机器人大战弹珠!

▶登场机器人超过100名，火热战斗等着你呢!


▲也收录了必杀技情节，可进行各类攻击。

## PUZ 泡泡龙的新玩法出现在GB上

### HOPHOP

未定 发售预定 ■GB ■TAITO ■PUZ ■3800日圆 ■1P ■通信对战 ■卡带

《HOPHOP》是一款加入了射击游戏要素的益智游戏。把左右摆动的汽球中同种颜色的四个连在一起，胜出四局后BOSS就会出现，并且给玩家捣乱。使用通信线路还可找其它人一同协助出战哟!


▲根据选择的不同，汽球配置也不相同。

努力向同色气球发射吧!


◀玩家有2个汽球，看准目标就放!

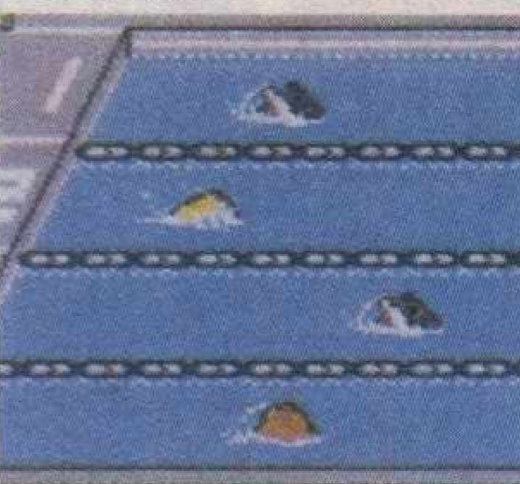
## SLG 培育仓鼠的第二作登场

### 仓鼠俱乐部2

12月 发售预定 ■GB ■TAITO ■SLG ■价格未定 ■1P ■对应通信 ■卡带

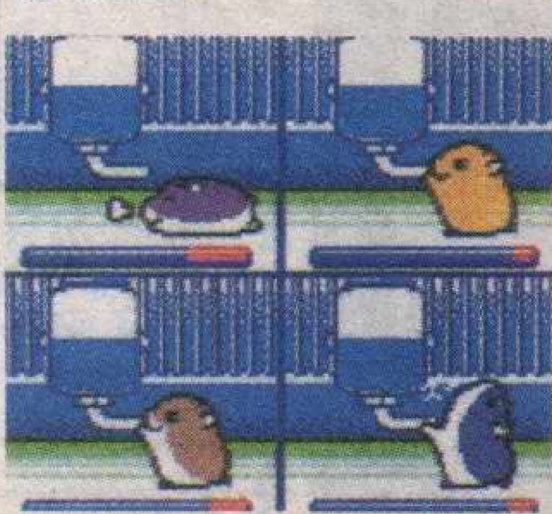
这是育成仓鼠并进行繁殖的模拟游戏的第二部。你要好好调教培育仓鼠，让它们出赛“培养员杯”。这是仓鼠爱好者必玩的游戏。游戏中还追加了漫画原作者目出鲷老师的有趣创作。

▼“培养员杯”胜出可有奖金哟。




▲拼命迎接逃战的仓鼠们实在太可爱了!

▼“培养员杯”有很多比赛项目。



## RAC 带领动物们进行冒险

### 希露芭妮娅家族2(暂名)

未定 发售预定 ■GB ■EPOCH ■AVG ■价格未定 ■1P ■对应通信 ■卡带

希露芭妮娅家的动物们上GB了! 有圣诞晚会、观察星空教室等等，一年四季都有有趣的事发生。玩者将可在养花种草的希露芭妮娅世界里享受童话仙境般的快乐，也可以用通信线路和朋友进行交换。

◀主人公是个小兔姑娘，她要找回童话国度失去的「色彩」。

▲参加秋季“大运动会”，多数新角色会在此登场。

## RPG 利用手中的剑击败敌人

### 心跳传说，魔法阵

12月 发售预定 ■GB ■TAMTAM ■RPG ■4900日圆 ■1P ■对应通信 ■卡带

动画和漫画都大受欢迎的《魔法阵》将登陆GB!!

主人公小勇士尼凯和小魔法师女孩库库莉又将展开新的冒险，他们将用剑或是魔法打倒凶恶的敌人。

本作画面非常可爱，游戏趣味性也十分之高。



◀敌人在地图上到处都是，可以用剑或魔法驱散。



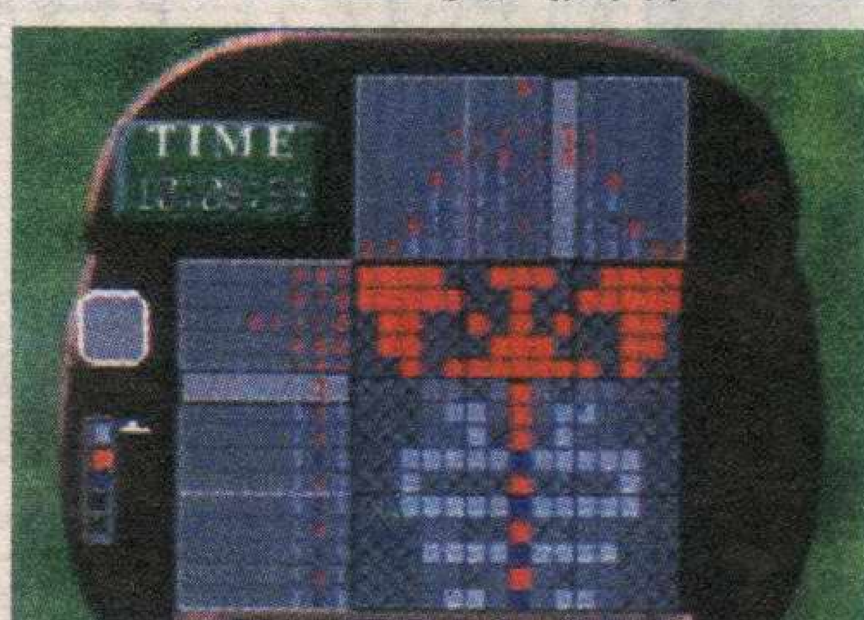

▲使用魔法阵就会POWERUP，并且进化出新魔法。

## PUZ 想挑战你的极限吗?

### THE ILLUSTRATION PUZZLE & SLIDE PUZZLE

9/14 发售预定 ■PS ■EARTHLY ■PUZ ■1500日圆 ■1P～2P ■记忆格数1 ■CD-ROM

我们大家常在杂志上看到的数字解谜游戏和滑板拼图类游戏在本作中被统一起来。游戏中THE ILLUSTRATION PUZZLE设定有500多个疑问等待大家去挑战，并且在每次通关后还有挑战模式。THE SLIDE PUZZLE模式则有9～25篇的问题，合计100问以上。游戏也设定了两人对战的模式。无论哪种模式都有解说准备给玩家，即使是以前没有玩过的玩家也可以放心游戏。



# 勇者斗恶龙VII




## 所有职业特技解说以及隐藏迷宫分析

机种:PS　厂商:ENIX　类型:RPG
媒体:CD－ROM×2　发售日:8月26日

## 职业(下级职)

| 名称 | せんし | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | － | | | |
| 能力变化 | 力+10%　速度－35%　贤－30%　MAXHP+10%　MAXMP－60% | | | |
| 熟练度 | ☆　职业ランク | 咒文·特技 | 效果 | 下ーランク |
| | ☆1 みならい | かえん斩り | 火炎斩攻击 | 10 |
| | ☆2 しゅぎょうちゅう | 气合いため | 第一回合蓄力,第二回合做两倍攻击 | 10 |
| | ☆3 いっぱし | － | － | 15 |
| | ☆4 ベテラン | しっぷう突き | 100% 先行攻击 | 20 |
| | ☆5 すごうで | － | － | 20 |
| | ☆6 たつじん | ドラゴン斩り | 给予龙系1.2倍伤害 | 30 |
| | ☆7 けんごう | － | － | 20 |
| | ☆8 ソードマスター | まじん斩り | 成功率不高的必杀一击 | 计130 |
| 职历 | 战士☆5+踊り子☆5→つるぎのまい:对敌人全体4次连续攻击<br>战士☆5+盗贼☆5→ぬすっと斩り:偷盗的付加攻击,伤害值不变<br>战士☆5+吟游诗人☆5→たたかいの歌:我方全体能力加50%<br>战士☆5+船乘り☆5→かもめ返し:对飞行的敌人杀伤力大<br>战士☆5+羊饲い☆5→みねうち:治疗我方的单人的混乱和睡眠<br>战士☆5+笑わせ师☆5→へんてこ斩り:全体攻击+混乱付加 | | | |
| 评价 | まじん斩り对メタル系有效。让成员一人使用此职业,能力也很强 | | | |

| 名称 | ぶとうか | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | － | | | |
| 能力变化 | 速度+15%　护身－10%　贤－10%　MAXMP－50% | | | |
| 熟练度 | ☆　职业ランク | 咒文·特技 | 效果 | 下ーランク |
| | ☆1 まきわり | － | － | 16 |
| | ☆2 しろおび | あしばらい | 封住敌攻击一回合 | 16 |
| | ☆3 しょだん | とびひざげり | 给予浮空的敌1.2倍伤害 | 18 |
| | ☆4 くろおび | まわしげり | 敌一组攻击,略弱 | 20 |
| | ☆5 しはんだい | ともえ投げ | 强制敌单体离开战斗 | 35 |
| | ☆6 しはん | おたけび | 使敌全体恐惧 | 25 |
| | ☆7 めんきょかいでん | せいけん突き | 给予敌单体1.3倍伤害 | 30 |
| | ☆8 かくとうおう | かまいたち | 给予90以上的伤害 | 计160 |
| 职历 | 舞斗家☆5+魔法使い☆5→火の息:对敌全体炎属性攻击,伤害值8~15左右<br>舞斗家☆5+盗贼☆5→きゅうしょづき:一定机率下敌单人即死<br>舞斗家☆5+踊り子☆5→マッスルダンス:对敌全体攻击,伤害值一般<br>舞斗家☆5+船乘り☆5→すいめんげり:敌单人一轮停止攻击<br>舞斗家☆5+羊饲い☆5→マトンアタック:攻击敌一人<br>舞斗家☆5+笑わせ师☆5→しっぺ返し:将敌人攻击返回,咒语不消耗MP值 | | | |
| 其它 | 随LV提高会心の一击的成功率提高 | | | |
| 评价 | せいけん突き·かまい是非常有用的咒语,如有可能让全员学习。 | | | |

| 名称 | まほうつかい | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | － | | | |
| 能力变化 | 力-40%　速度-5%　护身-40%　贤+20%　かっこよさ+10%　MAXHP-40%　MAXMP+10% | | | |
| 熟练度 | ☆　职业ランク | 咒文·特技 | 效果 | 下ーランク |
| | ☆1 まほうつかい | ギラ | 给予敌一组10至20的伤害 | 13 |
| | ☆2 みならい | － | － | 15 |
| | ☆3 おぼえたて | ルーラ | 飞到曾去过的村镇或城堡 | 15 |
| | ☆4 じゅもんつかい | ルカニ | 敌单体防御力减半 | 29 |
| | | リレミト | 从迷宫中脱出 | |
| | ☆5 ようじゅつし | メラミ | 给予敌单体80左右的伤害 | 38 |
| | ☆6 まじゅつし | マヌーサ | 使敌一组命中率下降 | 28 |
| | | イオラ | 给予敌全体35－60的伤害 | |
| | ☆7 まどうし | ベギラマ | 给予敌一组45－60的伤害 | 35 |
| | ☆8 だいまどうし | ヒャダルコ | 给予敌全体45－60的伤害 | 计176 |
| 职历 | 魔法使い☆5+踊り子☆5→マホキテ:敌人咒语攻击的MP值转为已方使用<br>魔法使い☆5+吟游诗人☆5→咒いの歌:降低敌人的防守能力<br>魔法使い☆5+盗贼☆5→マホトラ:从敌单人夺取10的MP值<br>魔法使い☆5+舞斗家☆5→火の息:对敌全体炎属性攻击,伤害值8~15左右<br>魔法使い☆5+船乘り☆5→いなずま:对敌全体ベギラマ程度的攻击,MP消费0<br>魔法使い☆5+羊饲い☆5→ラリホーマ:催眠敌全体<br>魔法使い☆5+笑わせ师☆5→メダパニ:使敌全体混乱 | | | |
| 评价 | 此职业数值非常低,应该尽早转职 | | | |

| 名称 | そうりょ | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | － | | | |
| 能力变化 | 力－20%　速度－20%　护身－30%　贤+10%　MAXHP－20% | | | |
| 熟练度 | ☆　职业ランク | 咒文·特技 | 效果 | 下ーランク |
| | ☆1 みならい | ホイミ | 我方单体恢复30 | 19 |
| | | ニフラム | 弱敌消失 | |
| | ☆2 しゅぎょうちゅう | バギ | 给予敌一组10以上的伤害 | 18 |
| | ☆3 しんかん | スカラ | 我方单体守备力提高1.5倍 | 13 |
| | ☆4 しさい | マホトーン | 封住敌一组的咒文 | 30 |
| | ☆5 こうしさい | ベホイミ | 我方单体恢复80 | 20 |
| | ☆6 そうじょう | バギマ | 给予敌一组40以上的伤害 | 30 |
| | ☆7 だいそうじょう | ベホマ | 我方单体全恢复 | 50 |
| | ☆8 ほうおう | ザオラル | 成功率50%的复活咒语 | 计180 |
| 职历 | 僧侣☆5+船乘り☆5→ノアのはこぶね:回避一轮敌人攻击<br>僧侣☆5+踊り子☆5→死のおどり:敌全体即死,攻击力低<br>僧侣☆5+吟游诗人☆5→安らぎの歌:我方全员HP值回复<br>僧侣☆5+羊饲い☆5→スクルト:我方全体防守能力提高 | | | |
| 评价 | 此职业属回复性职业,一定让至少一人精通 | | | |

| 名称 | おどりこ | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | - | | | |
| 能力变化 | 力-30% 速度+30% 护身-40% かっこよさ+10% MAXHP-30% MAXMP-20% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下一ランク |
| | ☆1 みようみまね | - | - | 5 |
| | ☆2 でしいり | さそうおどり | 敌单体一回合行动不能 | 13 |
| | ☆3 したづみ | 受け流し | 敌我双方均未中招 | 20 |
| | ☆4 ぜんざ | ふしぎなおどり | 敌单体 MP 减 10 左右 | 15 |
| | ☆5 バックダンサー | みかわしきゃく | 回避率提高 | 29 |
| | ☆6 はくしゅかっさい | おどりふうじ | 封住敌一组的步伐 | 15 |
| | ☆7 トップダンサー | メダパニダンス | 敌一组一定机率混乱 | 13 |
| | ☆8 かみのおどりて | 死のおどり | 敌一组一定机率即死 | 计 120 |
| 职历 | 踊り子☆5＋战士☆5→つるぎのまい:对敌全体4轮连续攻击<br>踊り子☆5＋舞斗家☆5→マッスルダンス:攻击敌全体,伤害值与回し蹴り相同<br>踊り子☆5＋魔法使い☆5→マホキテ:将敌人咒语 MP 值转为我方使用<br>踊り子☆5＋僧侣☆5→死のおどり:敌全体即死,成功率低<br>踊り子☆5＋羊飼い☆5→羊のダンス:随机效果<br>踊り子☆5＋盗贼☆5→マホトラおどり:从敌单人吸收 MP 值<br>踊り子☆5＋船乗り☆5→船上ダンス:使敌单人行动不能<br>踊り子☆5＋笑わせ师☆5→ステテコダンス:使敌全体一轮行动不能 | | | |
| 评价 | メダパニダンス・ステテコダンス强力,AI 设定也不错(笑) | | | |

| 名称 | ぎんゆうしじん | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | - | | | |
| 能力变化 | 力-25% 速度-10% 护身-15% 贤+20% かっこよさ+10% MAXHP-20% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下一ランク |
| | ☆1 うたずき | 无し | - | 13 |
| | ☆2 しゅぎょうちゅう | タカの目 | 知道远处街的位置 | 15 |
| | ☆3 のどじまん | インパス | 看到宝箱中的东西 | 13 |
| | ☆4 たびげいにん | ゆりかごの歌 | 使敌一组睡眠 | 15 |
| | ☆5 うためいじん | トヘロス | 等级低的敌人不会出现 | 20 |
| | ☆6 にんきもの | めざめの歌 | 我方全体攻击力提高 | 35 |
| | ☆7 トップシンガー | まふうじの歌 | 封住敌一组的咒文 | 28 |
| | ☆8 ソングマスター | 天使の歌声 | 我方单体复生 | 计 139 |
| 职历 | 吟游诗人☆5＋战士☆5→たたかいの歌:我方全体防守提高 50%<br>吟游诗人☆5＋魔法使い☆5→咒いの歌:敌全体防守能力下降<br>吟游诗人☆5＋僧侣☆5→安らぎの歌:我方全员 HP 回复<br>吟游诗人☆5＋船乗り☆5→さざなみの歌:敌一组休眠<br>吟游诗人☆5＋羊飼い☆5→ひつじかぞえうた:敌全体休眠<br>吟游诗人☆5＋笑わせ师☆5→コミックソング:让敌一组发笑 | | | |
| 评价 | 朴素的职业,但拥有效果理想的特技 | | | |

| 名称 | とうぞく | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | - | | | |
| 能力变化 | 力-10% 速度+20% 护身-30% 贤-10% かっこよさ-20% MAXHP-10% MAXMP-40% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下一ランク |
| | ☆1 スリ | 无し | - | 8 |
| | ☆2 こそどろ | 砂けむり | 敌一组命中率下降 | 9 |
| | ☆3 したっぱ | 突き飞ばし | 强制敌单体离开战斗 | 12 |
| | ☆4 しゃてい | 石つぶて | 给予敌全体攻击,但效果弱 | 13 |
| | ☆5 いっちょまえ | ちからため | 第一回合蓄力,第二回合做两倍攻击 | 22 |
| | ☆6 だいがし | フローミ | 知道自己所在地的位置 | 40 |
| | ☆7 おやぶん | しのびあし | 遇敌率下降 | 30 |
| | ☆8 おおおやぶん | とうぞくのはな | 知道所处位置宝物数量 | 计 140 |
| 职历 | 盗贼☆5＋战士☆5→ぬすっと斩り:偷盗的付加攻击,伤害值不变<br>盗贼☆5＋舞斗家☆5→きゅうしょづき:敌单人即死,成功率低<br>盗贼☆5＋魔法使い☆5→マホトラ:从敌单人夺取 10 的 MP 值<br>盗贼☆5＋踊り子☆5→マホトラおどり:吸取敌单人 MP 值<br>盗贼☆5＋笑わせ师☆5→忍び笑い:使敌人发笑 | | | |
| 其它 | 战斗后,有时可以偷到宝物 | | | |
| 评价 | 职业数值稍弱,但是如果拥有盗贼之花,就可以发挥非常大的作用 | | | |

| 名称 | ふなのり | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | - | | | |
| 能力变化 | 护身-5% 护身+10% 贤-10% MAXHP+15% MAXMP-10% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | ←の效果 | 下一ランク |
| | ☆1 かんぱんそうじ | 无し | - | 14 |
| | ☆2 いかりあげ | あみなわ | 封住敌单体行动 | 11 |
| | ☆3 こぎて | たいあたり | 给予敌单体攻击,使用者会受到伤害 | 20 |
| | ☆4 かじとり | うみどりの目 | 知道远处街的位置 | 23 |
| | ☆5 こうかいし | 无し | - | 15 |
| | ☆6 そうだちょう | キアリク | 我方全体麻痹恢复 | 21 |
| | ☆7 せんちょう | バギマ | 给予敌一组 40 的伤害 | 38 |
| | ☆8 せんだんちょう | つなみ | 给予敌全体伤害,命中率中等 | 计 142 |
| 职历 | 船乗り☆5＋战士☆5→かもめ返し:对飞行的敌人伤害大<br>船乗り☆5＋舞斗家☆5→すいめんげり:敌单人一轮攻击不能<br>船乗り☆5＋魔法使い☆5→いなずま:对敌全体ベギラマ程度的攻击、MP 消费 0<br>船乗り☆5＋僧侣☆5→ノアのはこぶね:回避一轮敌人攻击<br>船乗り☆5＋踊り子☆5→船上ダンス:敌单人行动不能<br>船乗り☆5＋吟游诗人☆5→さざなみの歌:敌 1 组休眠 | | | |
| 评价 | 没有特别值得一提的特征,但比其它下级职能力高 | | | |

| 名称 | ひつじかい | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | - | | | |
| 能力变化 | 力-15% 护身-20% MAXHP-20% MAXMP-30% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下一ランク |
| | ☆1 なりたて | - | - | 8 |
| | ☆2 みならい | キアリー | 治疗我方单体毒 | 8 |
| | ☆3 こやそうじ | ホイミ | 我方单体恢复 30 | 16 |
| | ☆4 エサやり | ねる | 处在睡眠状态以回复 HP、MP | 19 |
| | ☆5 みはりばん | くちぶえ | 在野外呼出敌人 | 18 |
| | ☆6 ひつじおい | - | - | 20 |
| | ☆7 ひつじのとも | ウールガード | 暴风雪保护我方 | 45 |
| | ☆8 ウールマスター | どとうのひつじ | 4 次攻击,命中率中等 | 计 134 |
| 职历 | 羊飼い☆5＋战士☆5→みねうち:治疗我方单人混乱、休眠<br>羊飼い☆5＋舞斗家☆5→マトンアタック:攻击敌单人<br>羊飼い☆5＋魔法使い☆5→ラリホーマ:敌 1 组休眠<br>羊飼い☆5＋僧侣☆5→スクルト:我方全体防守提高<br>羊飼い☆5＋踊り子☆5→羊のダンス:随机效果<br>羊飼い☆5＋吟游诗人☆5→ひつじかぞえうた:敌全体休眠 | | | |
| 评价 | くちぶえ・どとうのひつじ是非常有用的特技。特别是どとうのひつじ强力,推荐 | | | |

| 名称 | わらわせし | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | - | | | |
| 能力变化 | 力-30% 速度-30% 护身-40% 贤-20% MAXHP-30% MAXMP-40% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下一ランク |
| | ☆1 みならい | - | - | 7 |
| | ☆2 にがわらい | ぱふぱふ | 女:封住敌单体行动<br>男:给予敌单体伤害 | 8 |
| | ☆3 しのびわらい | ぼけ | 不受攻击 | 15 |
| | ☆4 おもいだしわらい | つっこみ | 将直接攻击反还 | 28 |
| | ☆5 うけねらい | いっぱつギャグ | 封住敌组合行动 | 22 |
| | ☆6 ツボにはまるし | - | - | 20 |
| | ☆7 おおわらい | ひゃくれつなめ | 使敌单体守备力为 0,并封住行动 | 33 |
| | ☆8 だいばくしょう | くすぐりの刑 | 最大封住敌单体 3 回合行动 | 计 133 |
| 职历 | 笑わせ师☆5＋战士☆5→へんてこ斩り:全体攻击＋混乱<br>笑わせ师☆5＋舞斗家☆5→しっぺ返し:将敌人攻击返回,咒语不消耗 MP 值<br>笑わせ师☆5＋魔法使い☆5→メダパニ:敌 1 组混乱<br>笑わせ师☆5＋踊り子☆5→ステテコダンス:敌 1 组 1 轮行动不能<br>笑わせ师☆5＋吟游诗人☆5→コミックソング:敌一组发笑<br>笑わせ师☆5＋盗贼☆5→忍び笑い:使敌人发笑 | | | |
| 评价 | 能力非常低,除了魅力高以外好象没有别的优点(笑) | | | |

# 上级职

| 名称 | バトルマスター | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 条件 | 战士☆8＋武斗家☆8 | | | | |
| 能力变化 | 力＋15%　速度＋10%　护身＋10%　贤さ－20%　MAXHP＋20%　MAXMP－40% | | | | |
| 熟练度 | ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下ーランク |
| | ☆1 | ジュニアきゅう | 无し | － | 15 |
| | ☆2 | フェザーきゅう | しんくう斩り | 强于通常值的攻击 | 20 |
| | ☆3 | ライトきゅう | ゾンビ斩り | 给僵尸系敌1.2倍攻击 | 25 |
| | ☆4 | ミドルきゅう | もろば斩り | 造成125%伤害,自己也受到一定伤害 | 30 |
| | ☆5 | ヘビーきゅう | みなごろし | 敌方无法防御攻击 | 30 |
| | ☆6 | むさべつきゅう | はやぶさ斩り | 以75%攻击力做两次攻击 | 30 |
| | ☆7 | チャンピオン | 无し | － | 50 |
| | ☆8 | ワールドチャンプ | ばくれつけん | 以50%攻击力做四次攻击 | 计200 |
| 评价 | ばくれつけん、はやぶさ斩り好用,能力值也很高 | | | | |

| 名称 | まほうせんし | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 条件 | 战士☆8＋魔法使い☆8 | | | | |
| 能力变化 | 力＋5%　速度－10%　护身－10%　MAXHP－10%　MAXMP＋10% | | | | |
| 熟练度 | ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下ーランク |
| | ☆1 | メラファイター | マホカンタ | 我方单体魔法反弹 | 12 |
| | ☆2 | バイキルター | かえん斩り | 火炎斩攻击,略强 | 12 |
| | ☆3 | デインキラー | いなずま斩り | 雷斩攻击,略强 | 26 |
| | ☆4 | スペルキラー | バイキルト | 我方单体攻击力提高2倍 | 30 |
| | ☆5 | ブリザーダー | マヒャド斩り | 冰斩攻击,略强 | 50 |
| | ☆6 | バシファイター | バシルーラ | 打飞敌单体 | 40 |
| | ☆7 | マグマソード | ベギラゴン | 给与敌组合80至100伤害 | 50 |
| | ☆8 | フォースロード | メラゾーマ | 给与敌单体200的伤害 | 计220 |
| 其它 | ☆8でMAXMP＋20 | | | | |
| 评价 | バイキルト、メラゾーマ好用,魔法使或者贤者转此职合适 | | | | |

| 名称 | パラディン | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 条件 | 武斗家☆8＋僧侣☆8 | | | | |
| 能力变化 | 力＋10%　速度＋15%　贤＋15% | | | | |
| 熟练度 | ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下ーランク |
| | ☆1 | ブロンズナイト | 身代わり | 代替我方单体受攻击 | 25 |
| | ☆2 | アイアンナイト | しんくうは | 给与敌全体通常攻击伤害 | 25 |
| | ☆3 | スチールナイト | すてみ | 给予敌方造成大伤害,但防御力下降 | 30 |
| | ☆4 | シルバーナイト | バギクロス | 给与敌组合80至100的伤害 | 35 |
| | ☆5 | ゴールドナイト | マジックバリア | 我方全体魔法伤害略减 | 30 |
| | ☆6 | クリスタルナイト | におう立ち | 承受我方全体伤害 | 45 |
| | ☆7 | キングスナイト | メガザル | 消费全部MP使全员复活,但使用者死亡 | 50 |
| | ☆8 | ホーリーナイト | グランドクロス | 给敌前方人员大伤害 | 计240 |
| 其它 | ☆8:MAXHP＋20另外,可能一击必杀 | | | | |
| 评价 | 虽然能力不减,但是没有特别突出的技 | | | | |

| 名称 | けんじゃ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 条件 | 魔法使い☆8＋僧侣☆8 | | | | |
| 能力变化 | 力－30%　护身－25%　贤＋20%　MAXHP＋20%　MAXMP＋20% | | | | |
| 熟练度 | ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下ーランク |
| | ☆1 | ウォーロック | ザラキ | 敌一定机率即死 | 15 |
| | ☆2 | ハイウォーロック | フバーハ | 炎、吹雪伤害值减低 | 23 |
| | ☆3 | ビショップ | マヒャド | 敌全体100的伤害 | 27 |
| | ☆4 | ハイビショップ | マジックバリア | 我方全员受魔法攻击减轻 | 45 |
| | ☆5 | ウィザード | ベホマラー | 味方全员回复100 | 40 |
| | ☆6 | ハイウィザード | ザオリク | 我方一人100%复生 | 40 |
| | ☆7 | アークウィザード | しょうかん | 召唤精灵 | 50 |
| | ☆8 | スペルエンペラー | イオナズン | 敌全体110以上的伤害 | 计230 |
| 职历 | 贤者☆5＋スーパースター☆5→メガザルダンス:用自己的生命使我方一人复生 | | | | |
| 其它 | 伴随职业等级提高MP消费减少 | | | | |
| 评价 | フバーハ、ベホマラー、マジックバリア、召唤值得一用 | | | | |

| 名称 | かいぞく | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 条件 | 盗贼☆8＋羊饲い☆8 | | | | |
| 能力变化 | 力＋10%　速度＋5%　护身＋20%　贤－10%　MAXHP＋5%　MAXMP－10% | | | | |
| 熟练度 | ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下ーランク |
| | ☆1 | あらくれもの | キアリー | 我方单人解毒 | 20 |
| | ☆2 | はしけばん | おいかぜ | 防止息系攻击 | 30 |
| | ☆3 | かんぱんそうじ | ハリケーン | 敌一组约70的伤害 | 30 |
| | ☆4 | うみのおとこ | トラマナ | 毒、バリア地形不受伤害 | 30 |
| | ☆5 | キャプテン | レミラーマ | 显示隐藏道具位置 | 30 |
| | ☆6 | バイキング | 大ぼうぎょ | 对所有攻击防御提高 | 30 |
| | ☆7 | だいかいぞく | コーラルレイン | 敌全体约80的伤害 | 30 |
| | ☆8 | かいぞくおう | メイルストロム | 敌一组约120的伤害 | 计200 |
| 职历 | － | | | | |
| 其它 | 战斗中可能从敌人处偷到道具 | | | | |
| 评价 | 人气很高的职业 | | | | |

| 名称 | まものハンター | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 条件 | 盗贼☆8＋羊饲い☆8 | | | | |
| 能力变化 | 速度＋10%　护身＋20%　贤＋20%　MAXHP－5%　MAXMP－5% | | | | |
| 熟练度 | ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下ーランク |
| | ☆1 | スライムハンター | まものならし | 敌一组易变得友好 | 18 |
| | ☆2 | アニマルハンター | どくの息无し | 给与敌单体毒伤害 | 15 |
| | ☆3 | ゾンビハンター | あまい息 | 敌全体一定机率睡眠 | 25 |
| | ☆4 | メタルハンター | つめたい息 | 给予敌全体15至20的伤害 | 19 |
| | ☆5 | デビルハンター | やけつく息 | 敌全体一定机率麻痹 | 16 |
| | ☆6 | トロルハンター | かえんの息 | 给予敌全体30至40的攻击 | 32 |
| | ☆7 | ドラゴンハンター | もうどくのきり | 给予敌全体剧毒伤害 | 40 |
| | ☆8 | モンスターロード | ドラゴラム | 变身为龙攻击 | 计165 |
| 职历 | － | | | | |
| 其它 | 怪兽亲近成功率提高 | | | | |
| 评价 | 对喜欢收集怪兽的人,まものならし是不错的特技 | | | | |

| 名称 | スーパースター | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 条件 | 笑わせ师☆8＋羊饲い☆8＋吟游诗人☆8 | | | | |
| 能力变化 | 力－20%　速度－10%　护身－10%　かっこよさ＋15%　MAXHP－25%　MAXMP－10% | | | | |
| 熟练度 | ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下ーランク |
| | ☆1 | つきびと | － | － | 10 |
| | ☆2 | レッスンちゅう | まぶしい光 | 使敌全体命中率下降 | 15 |
| | ☆3 | デビュー | アストロン | 我方全体变铁 | 15 |
| | ☆4 | ニューフェイス | ぶきみな光 | 使敌人魔法防御力下降 | 25 |
| | ☆5 | アイドルスター | ハッスルダンス | 我方全体恢复70以上 | 35 |
| | ☆6 | えんぎは | ムーンサルト | 给予敌全体伤害但效果弱 | 40 |
| | ☆7 | フェーマスしょう | ひばしら | 给予敌单体150的伤害 | 40 |
| | ☆8 | シネマのほし | せいれいの歌 | 消费一回合,我方全体复生 | 计180 |
| 职历 | スーパースター☆5＋贤者☆5→メガザルダンス:用自己的生命使同伴复生 | | | | |
| 其它 | ☆8:カッコよさ＋20　魅力很高,有时敌人不攻击 | | | | |
| 评价 | 序盘阶段比较好用,但是能力值太弱 | | | | |

| 名称 | ゴッドハンド | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 条件 | バトルマスター☆8＋パラディン☆8 | | | | |
| 能力变化 | 力＋25%　速度＋10%　护身＋5%　MAXHP＋10%　MAXMP－10% | | | | |
| 熟练度 | ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | 下ーランク |
| | ☆1 | スキングローブ | － | － | 20 |
| | ☆2 | ブランズグローブ | メタル斩り | 金属系敌人必中其伤害 | 20 |
| | ☆3 | シルバーハンド | ベホマラー | 我方全体恢复100以上 | 40 |
| | ☆4 | ゴールドハンド | 岩石おとし | 给予敌全体攻击,伤害值中等 | 40 |
| | ☆5 | プラチナハンド | メガンテ | 敌单体造成大伤害,使用者即死 | 30 |
| | ☆6 | コスモハンド | ギガスラッシュ | 给予敌一组合350的伤害 | 30 |
| | ☆7 | ウルトラハンド | ザオリク | 我方一人100%复活 | 60 |
| | ☆8 | ミラクルハンド | アルテマソード | 给予敌单体500以上的伤害 | 计240 |
| 职历 | － | | | | |
| 其它 | ☆8:力＋25 | | | | |
| 评价 | 能力变化很高,ベホマラー、岩石おとし等实用的技很多,推荐 | | | | |

| 名称 | てんちらいめいし | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | 贤者☆8＋スーパースター☆8 | | | |
| 能力变化 | 力-10% 速度+10% 护身-10% 贤+15% MAXHP-10% MAXMP+40% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | ト-ランク |
| | ☆1 しゅぎょうちゅう | めいそう | 恢复自己500HP | 30 |
| | ☆2 ほうろうびと | ザラキーマ | 敌全体一定机率即死 | 30 |
| | ☆3 さすらいぼうず | マグマ | 敌全体火系伤害 | 30 |
| | ☆4 やまごもり | めいどうふうま | 敌全体一定机率即死 | 30 |
| | ☆5 やまぶし | れんごく火炎 | 敌全体火系大伤害 | 30 |
| | ☆6 しゅげんしゃ | いてつく波动 | 咒语效果全部消失 | 50 |
| | ☆7 てんちのさとり | ジゴスパーク | 给予敌全体250的伤害 | 50 |
| | ☆8 アースゴッデス | げんま召还 | 召唤精灵 | 计250 |
| 职历 | － | | | |
| 其它 | ☆8:MAXMP＋30 | | | |
| 评价 | 咒文和特技十分好用,げんま召还是召唤中的特技 | | | |

| 名称 | ゆうしゃ | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | 上级职☆8を3つ以上 | | | |
| 能力变化 | 力＋10% 贤さ＋15% MAXHP＋10% MAXMP＋20% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | ト-ランク |
| | ☆1 おひとより | － | － | 8 |
| | ☆2 むらゆうしゃ | アストロン | 我方全体变铁 | 12 |
| | ☆3 しまゆうしゃ | ザオリク | 我方单体100%复生 | 30 |
| | ☆4 くにゆうしゃ | ライデイン | 给予敌全体70以上的伤害 | 30 |
| | ☆5 たいりくゆうしゃ | いてつく波动 | 咒语效果全部消失 | 30 |
| | ☆6 せかいゆうしゃ | ギガデイン | 给予敌组合150以上的伤害 | 40 |
| | ☆7 しんのゆうしゃ | ギガスラッシュ | 给予敌单体300以上的伤害 | 50 |
| | ☆8 うちゅうヒーロー | ミナデイン | 给予敌单体650以上的伤害 | 计200 |
| 职历 | － | | | |
| 其它 | ☆8:MAXMP＋30 每轮终了后HP值稍微回复 | | | |
| 评价 | 无论攻击还是魔法都十分有效的万能角色 | | | |

# モンスター职(下级职)

| 名称 | スライム | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | "スライムの心"所持> | | | |
| 能力变化 | 力-20% 速度+5% 护身-20% 贤-30% かっこよさ-20% MAXHP-20% MAXMP-20% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | ト-ランク |
| | ☆1 ふつうスライム | － | － | 7 |
| | ☆2 リーダースライム | － | － | 8 |
| | ☆3 エリートスライム | みかわしきゃく | 避敌率增加 | 18 |
| | ☆4 スライムきぞく | － | － | 17 |
| | ☆5 スライムだいじん | － | － | 22 |
| | ☆6 スライムプリンス | へんてこ斩り | 敌单体带有混乱效果的攻击 | 18 |
| | ☆7 スライムヒーロー | － | － | 30 |
| | ☆8 カリスマスライム | しっぺ返し | 将敌攻击反弹 | 计120 |
| 职历 | 有怪兽的职历? | | | |
| 评价 | しっぺ返し可以使用,但是能力单一。只是转职的"过程"之一 | | | |

| 名称 | くさったしたい | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | "くさった死体の心"所持 | | | |
| 能力变化 | 速度-30% 护身-10% 贤-50% かっこよさ-60% MAXHP+10% MAXMP-10% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | ト-ランク |
| | ☆1 かしじょうたい | － | － | 9 |
| | ☆2 ごりんじゅう | － | － | 7 |
| | ☆3 しごこうちょく | － | － | 18 |
| | ☆4 くさりはじめ | 毒の息 | 给敌一组毒攻击 | 18 |
| | ☆5 ふらんしたい | － | － | 23 |
| | ☆6 ゾンビ | のろいの歌 | 敌单体防御力下降 | 24 |
| | ☆7 ボスゾンビ | － | － | 31 |
| | ☆8 ゾンビラー | 死の踊り | 敌全体一定机率即死 | 计130 |
| 职历 | － | | | |
| 其它 | － | | | |
| 评价 | 数值巨减(哭)。以攻击为主,却也不是很强……? | | | |

| 名称 | 踊る宝石 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | "踊る宝石の心"所持 | | | |
| 能力变化 | 力-20% 速度+20% 护身+10% 贤+10% かっこよさ+5% MAXHP-10% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | ト-ランク |
| | ☆1 がらすだま | － | － | 12 |
| | ☆2 げんせき | さそうおどり | 封住敌单体攻击 | 8 |
| | ☆3 おどるこはく | － | － | 25 |
| | ☆4 おどるヒスイ | まぶしい光 | 敌全体命中率下降 | 27 |
| | ☆5 おどるオパール | － | － | 28 |
| | ☆6 おどるエメラルド | メダパニ | 敌一组一定机率混乱 | 30 |
| | ☆7 おどるサファイア | － | － | 30 |
| | ☆8 ダイアモンデス | ザキ | 敌单体一定机率即死 | 计160 |
| 职历 | － | | | |
| 其它 | － | | | |
| 评价 | 除"力"以外数值全部上升。是初期怪兽职中比较优秀的 | | | |

| 名称 | エビルタートル | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | "エビルタートルの心"所持 | | | |
| 能力变化 | 力+10% 身の守り+20% 贤さ-30% かっこよさ-30% MAXHP-20% MAXMP-10% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | ト-ランク |
| | ☆1 どんガメ | － | － | 10 |
| | ☆2 のろいガメ | スカラ | 我方单体守备力提高1.5倍 | 8 |
| | ☆3 ふつうカメ | － | － | 22 |
| | ☆4 ハイタートル | スクルト | 我方全体守备力提高1.5倍 | 20 |
| | ☆5 パワータートル | － | － | 25 |
| | ☆6 ダークタートル | バイキルト | 我方单体攻击力提高2倍 | 15 |
| | ☆7 デスタートル | たいあたり | 给予120%的伤害,使用者也受到伤害 | 25 |
| | ☆8 ダイヤタートル | ムーンサルト | 给予敌全体75%的伤害 | 计125 |
| 职历 | － | | | |
| 其它 | － | | | |
| 评价 | 有3个超强的辅助魔法,成员中如果有这样的人应该可以安心作战 | | | |

| 名称 | はなカワセミ | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | "はなカワセミの心"所持 | | | |
| 能力变化 | 力-10% すばやさ+10% 身の守り-20% 贤さ+5% MAXHP-10% MAXMP+10% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | ト-ランク |
| | ☆1 たねカワセミ | － | － | 11 |
| | ☆2 しんねカワセミ | ホイミ | 我方单体恢复30以上 | 11 |
| | ☆3 わかばカワセミ | － | － | 12 |
| | ☆4 ふたばカワセミ | － | － | 21 |
| | ☆5 ほんばカワセミ | あまい息 | 敌一组一定机率睡眠 | 15 |
| | ☆6 つぼみカワセミ | － | － | 40 |
| | ☆7 おそざきカワセミ | － | － | 20 |
| | ☆8 まんかいカワセミ | やすらぎの歌 | 我方全体恢复30以上 | 计140 |
| 职历 | － | | | |
| 其它 | － | | | |
| 评价 | やすらぎの歌是非常有用的魔法,身の守り－20%,令人心痛 | | | |

| 名称 | キメラ | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | "キメラの心"所持 | | | |
| 能力变化 | 力-5% すばやさ+5% 身の守り-15% 贤さ+5% かっこよさ-5% MAXHP-10% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | ト-ランク |
| | ☆1 ヒナもどうぜん | － | － | 13 |
| | ☆2 ヨチヨチあるき | メラ | 给予敌单体10的伤害 | 17 |
| | ☆3 はばたきはじめ | － | － | 15 |
| | ☆4 すだちのとき | 火の息 | 给予敌全体10的伤害 | 17 |
| | ☆5 めざめのキメラ | － | － | 28 |
| | ☆6 おおぞらキメラ | メラミ | 给予敌单体80的伤害 | 35 |
| | ☆7 スターキメラ | － | － | 35 |
| | ☆8 キングオブキメラ | かえんの息 | 给予敌全体45的伤害 | 计150 |
| 职历 | － | | | |
| 其它 | － | | | |
| 评价 | メラミ、火炎の息比较管用,尤其メラミ在ボス战中起很大作用 | | | |

| 名称 | ホイミスライム | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | “ホイミスライムの心”所持 | | | |
| 能力变化 | 力 -30% すばやさ -20% 身の守り -10% 贤さ +20% かっこよさ -20% MAXHP -20% MAXMP +20% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
| | ☆1 ホイミはじめ | – | – | 8 |
| | ☆2 なおしんぼ | ホイミ | 我方单体恢复30以上 | 20 |
| | ☆3 ベホイミかじり | – | – | 14 |
| | ☆4 いやしのこころ | ベホイミ | 我方单体恢复80以上 | 28 |
| | ☆5 いやしのたつじん | – | – | 22 |
| | ☆6 ベホイミテーラ | ベホマ | 我方单体全恢复 | 41 |
| | ☆7 ベホマズラー | – | – | 27 |
| | ☆8 ゴールドセラピー | ベホマラー | 我方全体恢复100以上 | 计160 |
| 职历 | – | | | |
| 其它 | – | | | |
| 评价 | ホイミ系的魔法还行,相比序盘在终盘魔法更起作用。ベホマラー是终盘必须的魔法 | | | |

| 名称 | リザードマン | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | “リザードマンの心”所持 | | | |
| 能力变化 | 力 -10% すばやさ +5% 贤さ -10% かっこよさ -10% MAXHP -10% MAXMP -10% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
| | ☆1 ちびトカゲ | – | – | 12 |
| | ☆2 ふつうトカゲ | ルカニ | 敌单体防御力减半 | 25 |
| | ☆3 おおトカゲ | – | – | 11 |
| | ☆4 リザードならし | ルカナン | 敌全体防御力减半 | 18 |
| | ☆5 ミニリザード | – | – | 25 |
| | ☆6 ノーマルリザード | バイキルト | 我方单体攻击力提高2倍 | 34 |
| | ☆7 カリスマリザード | – | – | 18 |
| | ☆8 マスターリザード | さみだれ剑 | 以75%攻击力做全员攻击 | 计145 |
| 职历 | – | | | |
| 其它 | – | | | |
| 评价 | 可使用的魔法很多,但“力”较弱 | | | |

| 名称 | ばくだん岩 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | “ばくだん岩の心”所持 | | | |
| 能力变化 | 力 +5% すばやさ -50% 身の守り +20% 贤さ -30% かっこよさ -40% MAXHP +10% MAXMP -30% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
| | ☆1 ろぼうのいし | – | – | 16 |
| | ☆2 つけものいわ | スクルト | 我方全体防御力提高1.5倍 | 16 |
| | ☆3 みちしるべ | しのび笑い | 露出得意又无意义的笑容 | 16 |
| | ☆4 にわのおきもの | ちからため | 第一回合蓄力,第二回合做两倍攻击 | 27 |
| | ☆5 めいぶついわ | – | – | 24 |
| | ☆6 いわオヤジ | メガンテ | 自爆,给予敌全体大伤害 | 24 |
| | ☆7 グレートロック | – | – | 27 |
| | ☆8 いわがみさま | めいそう | 自己的HP恢复500点 | 计160 |
| 职历 | – | | | |
| 其它 | 有时敌人一轮不动 | | | |
| 评价 | スクルト、めいそう等很好用,数值的变化有利于战士主角的培养 | | | |

| 名称 | リップス | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | “リップスの心”所持 | | | |
| 能力变化 | 力 -20% すばやさ +5% 身の守り -10% 贤さ -20% かっこよさ -30% MAXHP -20% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
| | ☆1 かさかさリップ | – | – | 13 |
| | ☆2 ぬるぬるリップ | なめまわし | 敌单体一定机率行动不能 | 17 |
| | ☆3 ぷるるんリップ | – | – | 11 |
| | ☆4 つやつやリップ | ひゃくれつなめ | 敌单体行动不能+守备力0 | 22 |
| | ☆5 しっとりリップ | – | – | 25 |
| | ☆6 うるおいリップ | あまい息 | 敌一组一定机率睡眠 | 17 |
| | ☆7 きらきらリップ | – | – | 27 |
| | ☆8 みわくのリップ | ふしぎなおどり | 敌单体减MP | 计132 |
| 职历 | – | | | |
| 其它 | – | | | |
| 评价 | 没有什么值得一提的特技,数值变化也不理想,一无是处? | | | |

| 名称 | サンダーラット | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | “サンダーラットの心”所持 | | | |
| 能力变化 | 力 -10% すばやさ +10% 身の守り +10% 贤さ -30% かっこよさ -10% MAXHP -10% MAXMP -10% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
| | ☆1 バチバチくん | – | – | 12 |
| | ☆2 ビリビリくん | – | – | 13 |
| | ☆3 でんきねずみ | – | – | 22 |
| | ☆4 でんきじょうず | まぶしい光 | 敌全体命中率下降 | 20 |
| | ☆5 かみなりつかい | – | – | 25 |
| | ☆6 いかずちマスター | ギラ | 给予敌一组15~20的伤害 | 35 |
| | ☆7 らいてい | – | – | 28 |
| | ☆8 らいじん | いなずま | 给予敌一组40~60的伤害 | 计155 |
| 职历 | – | | | |
| 其它 | – | | | |
| 评价 | いかずち魔法实用,如此而已 | | | |

| 名称 | ミミック | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | “ミミックの心”所持 | | | |
| 能力变化 | 力 +10% 身の守り +20% 贤さ -20% かっこよさ -30% MAXHP -20% MAXMP -10% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
| | ☆1 あきばこ | 无し | – | 18 |
| | ☆2 びっくりばこ | あまい息 | 敌一组一定机率睡眠 | 18 |
| | ☆3 どうぐばこ | 无し | – | 14 |
| | ☆4 いしょうばこ | すなけむり | 敌全体命中率下降 | 30 |
| | ☆5 かざりばこ | 无し | – | 25 |
| | ☆6 ほうせきばこ | ザキ | 敌单体一定机率即死 | 32 |
| | ☆7 しんぴのはこ | 无し | – | 42 |
| | ☆8 ボックスマスター | ザラキ | 敌一组一定机率即死 | 计179 |
| 职历 | – | | | |
| 其它 | – | | | |
| 评价 | 力 +10%、身の守り +20% 十分理想,但是MAXHP -20% 令人心痛。 | | | |

| 名称 | バーサーカー | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | “バーサーカーの心”所持 | | | |
| 能力变化 | 力 +10% すばやさ +10% 身の守り -30% 贤さ -40% かっこよさ -20% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
| | ☆1 アタッカー | – | – | 15 |
| | ☆2 ボンバー | しっぷう突き | 100%先制攻击 | 19 |
| | ☆3 バスター | – | – | 18 |
| | ☆4 スラッシャー | かえん斩り | 给予敌单体120%伤害 | 20 |
| | ☆5 ブレイカー | – | – | 28 |
| | ☆6 クラッシャー | さみだれ剑 | 以75%攻击力做全体攻击 | 35 |
| | ☆7 イレイザー | – | – | 15 |
| | ☆8 デストロイヤー | みなごろし | 单体不分敌我做必杀一击 | 计150 |
| 职历 | – | | | |
| 其它 | – | | | |
| 评价 | 攻击力和速度上升,但其它值降低,难以使用。但MP值没有变化 | | | |

| 名称 | ダンビラムーチョ | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | “ダンビラムーチョ心”所持 | | | |
| 能力变化 | 力+10% 素早さ -10% 身の守り -10% 贤さ -20% かっこよさ -25% MAXHP -10% MAXMP -10% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
| | ☆1 すでムーチョ | – | – | 14 |
| | ☆2 ニードルムーチョ | しんくう斩り | 给予风属性的敌人120的伤害 | 18 |
| | ☆3 ナイフムーチョ | – | – | 17 |
| | ☆4 ソードムーチョ | ベホイミ | 我方单体恢复80以上 | 28 |
| | ☆5 アックスムーチョ | 气合い溜め | 第一回合蓄力,第二回合做两倍攻击 | 26 |
| | ☆6 バスタームーチョ | – | – | 25 |
| | ☆7 キングムーチョ | しっぷう突き | 100%先制攻击 | 27 |
| | ☆8 セイントムーチョ | もろば斩り | 给敌人造成125%伤害,自己也造成伤害 | 计155 |
| 职历 | – | | | |
| 其它 | – | | | |
| 评价 | 虽然是ダンビラムーチョ,但是没有バイキルト魔法。しんくう斩り・ベホイミ是主要的技 | | | |

# モンスター职(上级职)

| 名称 | アンドレアル |
|---|---|
| 条件 | サンダーラット☆8+ゲリュオン☆8 |
| 能力变化 | 力+15% 素早さ-10% 身の守り+10% MAXHP+20% MAXMP-20% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | ドレアルぼうや | 火の息 | 敌全体14以上的伤害 | 14 |
| ☆2 | ドレアルかけだし | – | – | 16 |
| ☆3 | ドレアルいっぱし | かえんの息 | 敌全体40以上的伤害 | 25 |
| ☆4 | ベテランドレアル | – | – | 20 |
| ☆5 | アンドレアラー | 冰の息 | 敌全体60以上的伤害 | 35 |
| ☆6 | アンドレアリスト | – | – | 30 |
| ☆7 | プレミアドレアル | – | – | 40 |
| ☆8 | サイバーブレス | 激しい炎 | 敌全体75以上的伤害 | 计180 |

| 职历 | – |
|---|---|
| 其它 | ☆8:力+10 |
| 评价 | 炎系魔法实用。能力值中的力和MAXHP也增加很多 |

| 名称 | 咒いのランプ |
|---|---|
| 条件 | くさった死体☆8+ミミック☆8 「咒いのランプの心」所持 |
| 能力变化 | 力-10% 素早さ+15% 身の守り+5% 贤さ+5% かっこよさ-10% MAXHP-20% MAXMP+20% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | あぶらいれ | マホトーン | 一定机率封住敌人的咒文 | 15 |
| ☆2 | ボロランプ | – | – | 20 |
| ☆3 | なまりのランプ | メダパニダンス | 一定机率使敌人混乱 | 25 |
| ☆4 | てつのランプ | – | – | 20 |
| ☆5 | はがねのランプ | ヒャダルコ | 敌全体50以上伤害 | 45 |
| ☆6 | どうのランプ | – | – | 20 |
| ☆7 | ぎんのランプ | たいあたり | 敌单人大伤害,使用者也受伤害 | 45 |
| ☆8 | ゴールドランプ | しょうかん | 呼唤大地精灵 | 计190 |

| 职历 | – |
|---|---|
| 其它 | ☆8:素早さ+10 |
| 评价 | 好用的特技和咒文 |

| 名称 | ギャオース |
|---|---|
| 条件 | エビルタートル☆8+リップス☆8+ダンビラムーチョ☆8 |
| 能力变化 | 力+15% 身の守り-10% 贤さ-20% かっこよさ-30% MAXHP+10% MAXMP-20% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | みずたまりのぬし | – | – | 13 |
| ☆2 | いけのぬし | 冰の息 | 敌全体50以上伤害 | 13 |
| ☆3 | かわのぬし | – | – | 26 |
| ☆4 | みずうみのぬし | たいあたり | 敌单人大伤害,使用者也受伤害 | 31 |
| ☆5 | まぼろしのじゅう | – | – | 47 |
| ☆6 | たいかいのぬし | 激しい炎 | 敌全体75以上伤害 | 20 |
| ☆7 | うみのおうじゃ | – | – | 50 |
| ☆8 | シーエンペラー | 冻える吹雪 | 敌全体85以上伤害 | 计200 |

| 职历 | – |
|---|---|
| 其它 | ☆8:力+5 |
| 评价 | 冰冻的吹雪和火热的炎等对杂兵全体攻击十分有效,要200次战斗才可修得 |

| 名称 | ヘルバトラー |
|---|---|
| 条件 | おどる宝石☆8+フライングデビル☆8 |
| 能力变化 | 身の守り+10% かっこよさ+5% MAXHP+10% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | むめいのバトラー | イオラ | 敌全体60以上伤害 | 17 |
| ☆2 | やとわれバトラー | – | – | 21 |
| ☆3 | むしゃしゅぎょう | ベホマラー | 我方全员100以上回复 | 34 |
| ☆4 | どうじょうやぶり | ぶきみな光 | 咒文成功率提高 | 18 |
| ☆5 | すごうでバトラー | – | – | 45 |
| ☆6 | てつじんバトラー | メラミ | 敌单人80以上伤害 | 13 |
| ☆7 | スターバトラー | – | – | 37 |
| ☆8 | ゴッドバトラー | イオナズン | 敌全体120以上伤害 | 计185 |

| 职历 | – |
|---|---|
| 其它 | ☆8:MAXMP+15 |
| 评价 | 高级魔法很多,ベホマラー・メラミ从序盘到终盘都很管用 |

| 名称 | コスモファントム |
|---|---|
| 条件 | リップス☆8+いどまじん☆8 |
| 能力变化 | 力-5% 素早さ+10% 身の守り+5% 贤さ+10% かっこよさ-10% MAXHP+5% MAXMP+10% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | へんなやつ | – | – | 22 |
| ☆2 | かいじんもどき | まぶしい光 | 敌全体命中率下降 | 22 |
| ☆3 | プチファントム | ムーンサルト | 敌全体70%伤害 | 36 |
| ☆4 | まぼろしつかい | – | – | 30 |
| ☆5 | げんえいマスター | マホカンタ | 咒语反弹 | 30 |
| ☆6 | エースファントム | – | – | 30 |
| ☆7 | スターファントム | メラミ | 敌单人80以上伤害 | 30 |
| ☆8 | うちゅうだいおう | ライデイン | 敌全体70以上伤害 | 计200 |

| 职历 | – |
|---|---|
| 其它 | ☆8:身の守り+10 |
| 评价 | 能力值基本不减,怪兽值中的万能类型 |

| 名称 | ドラゴスライム |
|---|---|
| 条件 | スライム☆8+リザードマン☆8 「ドラゴスライムの心」所持 |
| 能力变化 | 力-5% 素早さ+5% 身の守り+10% 贤さ-10% MAXHP-10% MAXMP-5% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | つのスライム | – | – | 10 |
| ☆2 | とかげスライム | 火の息 | 敌全体14以上伤害 | 13 |
| ☆3 | スラゴンベビー | つめたい息 | 敌全体20以上伤害 | 17 |
| ☆4 | スラゴンキッズ | アストロン | 我方全员变铁 | 30 |
| ☆5 | スラゴン | – | – | 30 |
| ☆6 | キーススラゴン | かえんの息 | 敌全体40以上伤害 | 30 |
| ☆7 | ダーススラゴン | 冰の息 | 敌全体60以上伤害 | 20 |
| ☆8 | グレイトスラゴン | ドラゴラム | 变身龙攻击 | 计150 |

| 职历 | – |
|---|---|
| 其它 | ☆8:素早さ+10 |
| 评价 | 上级职中スライム。超级明星 |

| 名称 | フライングデビル |
|---|---|
| 条件 | エビルタートル☆8+はなカワセミ☆8+キメラ☆8 |
| 能力变化 | 力+5% 素早さ+10% 贤さ-10% かっこよさ+10% MAXHP+5% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | ペーパースカイ | – | – | 28 |
| ☆2 | アイアンフライ | かもめ返し | 空中敌125伤害 | 22 |
| ☆3 | アルミプレーン | – | – | 25 |
| ☆4 | シルバーフェザー | ザオラル | 成功率1/2的复活咒语 | 27 |
| ☆5 | ゴールドウィング | – | – | 38 |
| ☆6 | パールロケット | ムーンサルト | 敌全体70以上伤害 | 30 |
| ☆7 | ダイヤミサイル | しんくう波 | 敌全体110以上伤害 | 30 |
| ☆8 | プラチナジェット | はやぶさ斩り | 以70%攻击力做两回攻击 | 计190 |

| 职历 | – |
|---|---|
| 其它 | ☆8:素早さ+20 |
| 评价 | 特技较强,尤其是しんくう波。推荐 |

| 名称 | ゲリュオン |
|---|---|
| 条件 | リザードマン☆8+ダンビラムーチョ☆8 |
| 能力变化 | 力+10% 素早さ+5% 身の守り+5% 贤さ-10% かっこよさ-5% MAXHP+5% MAXMP-10% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | のらねこ | バギ | 敌一组15以上伤害 | 16 |
| ☆2 | やまねこ | マヌーサ | 敌全体命中率下降 | .19 |
| ☆3 | やじゅう | – | – | 25 |
| ☆4 | まじゅう | バギマ | 敌一组40以上伤害 | 35 |
| ☆5 | ゲリュアニマル | – | – | 30 |
| ☆6 | プチゲリュオン | とおぼえ | 以60%攻击率随机做1~4回攻击 | 25 |
| ☆7 | ゲリュキマイラ | – | – | 30 |
| ☆8 | ロードゲリュオン | バギクロス | 敌一组100以上伤害 | 计180 |

| 职历 | – |
|---|---|
| 其它 | ☆8:MAXMP+15 |
| 评价 | バギマ・バギクロス实用。适合战士类型,パラディン类似的感觉? |

| 名称 | 死神きぞく |
|---|---|
| 条件 | くさつた死体☆8+おどる宝石☆8+ホイミスライム☆8 |
| 能力变化 | 身の守り-10% 贤さ+5% かつこよさ-10% MAXMP+10% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | コープス | ヒヤド | 敌单体20以上伤害 | 12 |
| ☆2 | びんぼうがみ | - | - | 20 |
| ☆3 | しやれこうべ | ヒヤダルコ | 敌一组50以上伤害 | 32 |
| ☆4 | しにがみどくろ | やけつく息 | 敌全体一定机率麻痹 | 29 |
| ☆5 | しにがみかめん | - | - | 38 |
| ☆6 | デスマスター | ザラキーマ | 敌全体一定机率即死 | 31 |
| ☆7 | しやこうデビュー | - | - | 33 |
| ☆8 | サー・デスライド | マヒヤド | 敌全体85以上伤害 | 计195 |

| 职历 | - |
|---|---|
| 其它 | ☆8:MAXMP+15 |
| 评价 | 比较普通的类型,マヒヤド在终盘也很实用 |

| 名称 | プロトキラー |
|---|---|
| 条件 | サンダーラット☆8+ゴーレム☆8 |
| 能力变化 | 力+10% 素早さ-5% 身の守り+10% 贤さ-10% かつこよさ-20% -MAXMP-10% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | がらくた | - | - | 15 |
| ☆2 | ジヤンクパーツ | マジックバリア | 减轻咒语的伤害 | 21 |
| ☆3 | プロトタイプ | - | - | 36 |
| ☆4 | ニユータイプ | メタル斩り | メタル系必中伤害 | 28 |
| ☆5 | マークツー | - | - | 27 |
| ☆6 | バージョンアップ | ばくれつけん | 以60%攻击力做4回攻击 | 21 |
| ☆7 | ハイスペック | - | - | 12 |
| ☆8 | マシンオブイヤー | まじん斩り | 成功率不高的会心一击 | 计160 |

| 职历 | - |
|---|---|
| 其它 | ☆8:身の守り+10 |
| 评价 | 实用的特技很多。推荐ばくれつけん |

| 名称 | ゴーレム |
|---|---|
| 条件 | ばくだん岩☆8+バーサーカー☆8 |
| 能力变化 | 力+20% 素早さ-30% 身の守り+10% 贤さ-40% かつこよさ-10% MAXHP+10% MAXMP-20% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | すなのゴーレム | - | - | 11 |
| ☆2 | つちのゴーレム | ちからため | 第一回合蓄力,第二回合做两倍攻击 | 17 |
| ☆3 | どうのゴーレム | におう立ち | 替我方同伴承受攻击 | 30 |
| ☆4 | てつのゴーレム | じわれ | 敌全体一定机率即死 | 30 |
| ☆5 | ぎんのゴーレム | - | - | 17 |
| ☆6 | きんのゴーレム | じひびき | 敌全体105以上伤害 | 40 |
| ☆7 | プラチナゴーレム | - | - | 15 |
| ☆8 | ゴーレムキング | 岩石おとし | 敌全体120以上伤害 | 计160 |

| 职历 | - |
|---|---|
| 其它 | ☆8:力+15 |
| 评价 | 力+20%、身の守り+10%十分理想。特技中岩石落とし实用。推荐容易死亡的角色转职 |

| 名称 | いどまじん |
|---|---|
| 条件 | ミミック☆8+バーサーカー☆8 |
| 能力变化 | 力+10% 素早さ+10% 身の守り+10% 贤さ-30% かつこよさ-30% MAXHP+10% MAXMP-20% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | いどさがし | 石つぶて | 敌全体30以上伤害 | 19 |
| ☆2 | あなほり | おたけび | 敌全体一定机率行动不能 | 22 |
| ☆3 | いどのぬし | ステテコダンス | 敌一组一定机率行动不能 | 22 |
| ☆4 | いどまねき | 受け流し | 受到的攻击转移到敌我方其它人 | 30 |
| ☆5 | イドゴン | 突き飞ばし | 强制敌单体退出战斗 | 30 |
| ☆6 | いどまじん | - | - | 27 |
| ☆7 | イドラー | かまいたち | 敌单体90以上伤害 | 25 |
| ☆8 | ホールファントム | マグマ | 敌全体90以上伤害 | 计175 |

| 职历 | - |
|---|---|
| 其它 | ☆8:身の守り+10 |
| 评价 | 特技多样,ステテコ、かまいたち、マグマ从中盘后起作用 |

| 名称 | ダークビショップ |
|---|---|
| 条件 | 死神きぞく☆8+コスモファントム☆8 |
| 能力变化 | 身の守り+10% 贤さ+30% かつこよさ+10% MAXHP-10% MAXMP+30% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | みならい | マホターン | 回避一轮魔法攻击 | 23 |
| ☆2 | あくのこころ | ザオリク | 我方单体100%复活 | 27 |
| ☆3 | ダークパドレ | ベギラゴン | 敌一组120以上伤害 | 20 |
| ☆4 | やみのしんかん | ザラキーマ | 敌全体一定机率即死 | 30 |
| ☆5 | やみのしさい | イオナズン | 敌全体120以上伤害 | 30 |
| ☆6 | あんこくたいし | マヒヤド | 敌全体110以上伤害 | 30 |
| ☆7 | デスエンペラー | メラゾーマ | 敌单体120以上伤害 | 50 |
| ☆8 | カオスロード | グランドクロス | 敌一组150以上伤害 | 计210 |

| 职历 | - |
|---|---|
| 其它 | ☆8:贤さ+20 |
| 评价 | 记得全部最高级咒语,虽是魔法使但力量和速度不减 |

| 名称 | 魔人ブドウ |
|---|---|
| 条件 | 咒いのランプ☆8+ヘルバトラー☆8 |
| 能力变化 | 力+30% 素早さ+10% 身の守り-5% かつこよさ-10% MAXHP+10% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | だてんし | - | - | 25 |
| ☆2 | つかいま | バイキルト | 我方一人攻击力加倍 | 25 |
| ☆3 | みならいまじん | マホキテ | 吸收对方的MP | 30 |
| ☆4 | まかいのししや | フバーハ | 减轻炎和吹雪对我方的伤害 | 55 |
| ☆5 | プロまじん | パルプンテ | 不知道会发生什么 | 30 |
| ☆6 | だいまじん | ぐんたい呼び | 用金钱叫出佣兵做4回攻击 | 8 |
| ☆7 | まじんおう | おいかぜ | 反弹炎和吹雪攻击 | 47 |
| ☆8 | まかいしん | しやくねつ | 敌全体120以上伤害 | 计220 |

| 职历 | - |
|---|---|
| 其它 | ☆8:力+20 |
| 评价 | 力大幅上升,另外しやくねつ・バイキルト・フバーハ等特技实用 |

| 名称 | ローズバトラー |
|---|---|
| 条件 | はなカワセミ☆8+いどまじん☆8 |
| 能力变化 | 力+20% 素早さ+10% 身の守り-10% 贤さ+5% かつこよさ+5% MAXHP-5% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | たねバトラー | - | - | 20 |
| ☆2 | はつがバトラー | やけつく息 | 敌一组一定机率麻痹 | 25 |
| ☆3 | つぼみバトラー | もうどくのきり | 敌一组一定机率猛毒 | 23 |
| ☆4 | はなびらバトラー | ラリホーマ | 敌全体一定机率睡眠 | 30 |
| ☆5 | まんかいバトラー | フバーハ | 减轻炎和吹雪的伤害 | 42 |
| ☆6 | バラのへいし | あやしいきり | 一定机率封住对方魔法 | 40 |
| ☆7 | バラのせんし | - | - | 60 |
| ☆8 | キングバトラー | マダンテ | MP全消费,MP*3伤害 | 计240 |

| 职历 | - |
|---|---|
| 其它 | ☆8:かつこよさ+20 |
| 评价 | 有人只是为了マダンテ而选择ローズバトラー |

| 名称 | ギガミュータント |
|---|---|
| 条件 | ギヤオース☆8+アンドレアル☆8 |
| 能力变化 | 力+30% 素早さ-10% 身の守り+5% 贤さ-10% かつこよさ-30% MAXHP+20% MAXMP-10% |

| ☆ | 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
|---|---|---|---|---|
| ☆1 | へんてこじゆう | - | - | 21 |
| ☆2 | とつぜんへんい | 气合い溜め | 第一回合蓄力,第二回合作两倍攻击 | 21 |
| ☆3 | リトルミユータン | もうどくのきり | 敌一组猛毒攻击 | 23 |
| ☆4 | しぜんとうた | - | - | 45 |
| ☆5 | メガミユータント | こごえるふぶき | 敌全体90以上伤害 | 43 |
| ☆6 | ギガミユータント | - | - | 47 |
| ☆7 | ジゴミユータント | ギガデイン | 敌一组160以上伤害 | 80 |
| ☆8 | ボディーボンバー | かがやく息 | 敌全体150以上伤害 | 计280 |

| 职历 | - |
|---|---|
| 其它 | ☆8:ちから+20 |
| 评价 | 息系最高职位。MP消费0可造成150以上伤害。但是要经过80次战斗才…… |

| 名称 | プラチナキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | ドラゴスライム☆8 +エビルエスターク☆8 持有「プラチナキングの心」 | | | |
| 能力变化 | 力 -10% 素早さ +20% 身の守り +100% 贤さ -20% かっこよさ +10% MAXHP -60% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
| | ☆1 げんせき | アストロン | 我方全员变铁 | 28 |
| | ☆2 げんまちゅう | ベホマラー | 我方全员 100 以上回复 | 20 |
| | ☆3 いっきゅうひん | たいあたり | 敌单人大伤害,使用者大伤害 | 35 |
| | ☆4 つきのかがやき | ザオリク | 我方单体 100% 复活 | 42 |
| | ☆5 ほしのかがやき | ベホマズン | 我方全员 HP 全回复 | 45 |
| | ☆6 にじのかがやき | – | – | 80 |
| | ☆7 てんしのかがやき | 变身 | 变身为怪物攻击敌人 | 100 |
| | ☆8 スタープラチナ | ビッグバン | 敌全体 300 以上伤害 | 计 350 |
| 职历 | – | | | |
| 其它 | あらゆる咒文・息・特技耐性 ☆8:身の守り +255 | | | |
| 评价 | ☆8:身の守り +255 十分强悍。即使 MAXHP -60% 也丝毫不掩盖它的强大 | | | |

| 名称 | エビルエスターク | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | アンドレアル☆8 +デスマシーン☆8 | | | |
| 能力变化 | 力+20% 素早さ +10% 身の守り +10% 贤さ +15% かっこよさ +10% MAXHP +10% MAXMP +10% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
| | ☆1 スキンボディー | いなずま斩り | 雷属性・115% 伤害 | 30 |
| | ☆2 ラバーボディー | メタル斩り | メタル系必中伤害 | 30 |
| | ☆3 ウッドボディー | かえん斩り | 炎属性・115% 伤害 | 30 |
| | ☆4 アイアンボディー | こごえるふぶき | 敌全体 90 以上伤害 | 40 |
| | ☆5 シルバーボディー | マヒャド斩り | 冰属性・115% 伤害 | 50 |
| | ☆6 ゴールドボディー | いてつくはどう | 全部咒语效果消失 | 50 |
| | ☆7 プラチナボディー | – | – | 70 |
| | ☆8 グレイトマッチョ | ギガスラッシュ | 敌一组 280 以上伤害 | 计300 |
| 职历 | – | | | |
| 其它 | ☆8:身の守り +20 | | | |
| 评价 | 能力值大幅提高。如果想修得怪兽职最高级,选择本职位或者プラチナキング | | | |

| 名称 | にじくじゃく | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | フライングデビル☆8 +ローズバトラー☆8 | | | |
| 能力变化 | 力 +10% 素早さ +20% 贤さ +30% かっこよさ +30% MAXMP +20% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
| | ☆1 ひなどり | ぶきみな光 | 咒语容易成功 | 27 |
| | ☆2 わかどり | ベギラゴン | 敌一组 120 以上伤害 | 27 |
| | ☆3 くじゃくどり | おいかぜ | 反弹炎或吹雪攻击 | 21 |
| | ☆4 しろくじゃく | かまいたち | 敌单人 90 以上伤害 | 40 |
| | ☆5 ぎんくじゃく | 激しい炎 | 敌全体 75 以上伤害 | 45 |
| | ☆6 きんくじゃく | マホターン | 反弹一轮咒话攻击 | 40 |
| | ☆7 ホーリーバード | しゃくねつ | 敌全体 130 以上伤害 | 50 |
| | ☆8 キングオブバード | 炼狱火炎 | 敌全体 230 以上伤害 | 计 250 |
| 职历 | – | | | |
| 其它 | ☆8:かっこよさ +20 有时反弹敌人的"××息"系魔法 | | | |
| 评价 | しゃくねつ、炼狱火炎实用。另外拥有比スーパースター更高魅力 | | | |

| 名称 | デスマシーン | | | |
|---|---|---|---|---|
| 条件 | ゴーレム☆8 +プロトキラー☆8 | | | |
| 能力变化 | 力 +30% 素早さ +10% 身の守り +20% 贤さ -20% MAXHP +10% MAXMP -10% | | | |
| 熟练度 | ☆ 职业ランク | 咒文・特技 | 效果 | T-ランク |
| | ☆1 いくさにんぎょう | ルカナン | 敌一组防御力减半 | 25 |
| | ☆2 うごくよろい | バイキルト | 我方一人攻击力加倍 | 25 |
| | ☆3 リビングメイル | さみだれ剑 | 以 75% 的攻击力做全体攻击 | 30 |
| | ☆4 ファイトロボット | ムーンサルト | 以 75% 的攻击力做全体攻击 | 45 |
| | ☆5 ソルジャーメイル | ライデイン | 敌全体 120 以上伤害 | 65 |
| | ☆6 バトルアーマー | はやぶさ斩り | 以 65% 攻击力做两回攻击 | 50 |
| | ☆7 キラーマシーン | みなごろし | 单体不分敌我造成大伤害 | 70 |
| | ☆8 アルテマウェポン | ジゴスパーク | 敌全体 280 以上伤害 | 计 310 |
| 职历 | – | | | |
| 其它 | ☆8:身の守り +20 | | | |
| 评价 | 防御力・攻击力大幅提高,适合战士类型 | | | |

# 隐藏迷宫

## 隐藏迷宫的行走方法

隐藏迷宫的通道在"谜之神殿"最后的钥匙才可以打开的门里面。去到最后的钥匙后,进到门的里面。会发现和以前嵌入石板相同的两个台座。在这里嵌入"神秘的石板?"。操作完成后就可以去隐藏迷宫了。不过!想去第一个隐藏迷宫必须看到 ENDING 场面。

第二个隐藏迷宫必须在完成第一个迷宫后才可以进入。因为"神秘的石板?"的最后一部分藏在 ENDING 里面。石板?的最后一部分可以在 ENDING 的グランエスタードの町得到。(严格讲是在 ENDING 结束后再去一次)另外要去第二个迷宫的"神秘的石板?"的零件有三部分在第一个迷宫的最后 BOSS「神样」那里。这个敌人十分强悍,如果等级和职业修炼不够火候的话很难战胜。击倒他三次后可以拿到三个石板部分。

"神秘的石板?"没有全部拿到的人,可以去机关总部的占卜人那里去占卜"剩余石板部分"。

## 隐藏迷宫 1・谜之异世界

**[宝箱]**

ちからのたね 2 个・ちいさなメダル 3 枚・命のゆびわ・けんじゃの石・ふしぎなぼうし・スライムの服・ホールファントム・ツボック 2 个・エビルバイブル

**BOSS = <神样>**

特征:HP 值在 1 万左右,一般采用 2 回攻击,(有时也会用一回和 4 回攻击)使用通常攻击、ステテコダンス、一发ギャグ、冻てつく波动、光る目(使一人进入睡眠状态)、かまいたち、灼热、辉く息、炼狱炎、ジゴスパーク等击技。

报酬:虽然不能赚取经验值和金钱,但是如果在 20 回合可以取胜的话,则可以得到・不思议な石版?その一・不思议な石版?その二・不思议な石版?その三・超しもふり肉・梦のキャミソール・勇者の心・其中的任意一个。因为可以多次战斗,所以可能拿到上面的所有道具。

攻略法:首先必须使全员的 HP 值达到 350 以上。如果不能达到的话将会十分困难,因为如果受到炼狱炎→ジゴスパーク的连续攻击的话主角将会损失 350 左右的体力。另外最好将一人或者两人的主角 HP 值设定为 500 左右,因为在全员性命危机的时候要一边恢复一边攻击在 20 轮取胜将是十分困难的。最理想的是全员达到 HP 值 400 以上。

另外在战斗中一人在每轮负责恢复体力任务(使用ベホマラー・ハッスルダンス・贤者の石)。(受到攻击严重的时候可以考虑用两个人使用ベホマラー。不过这样的回合不会很多,接下来的一轮祈祷敌人不会使出ジゴスパーク吧)

其他的主角使用「ギガスラッシュ」或者「アルテマソード」攻击,一个回合可以给敌人 1000 左右的伤害。由于回合限制,所以尽量不要使用スクルト和フバーハ、マジックバリア等,利用ドラゴンローブ等的装备对抗咒文・炎。然后还可以利用"召唤"或者"幻魔召唤"召唤精灵战斗。(如果使用"召唤"能够出来サムシン・バズウ、"幻魔召唤"能够唤出ドメディ的话最好!)被催眠时的对策是使用"めざめの歌"或者"みね打ち"唤醒。

为了避免 MP 用尽的情况发生,装备祈祷的戒指,将职业设定为勇者可以每回自动恢复,另外提升等级和基本能力的增长也可以提高取胜的可能性。不管战局如何有利,不要大意,很可能敌人会使出ジゴスパーク二连发也说不定,总之拿出勇气来吧!一次不行就两次三次……

## 隐藏迷宫 2・更加奇异的世界

**<宝箱>**

パンドラボックス 2 个・女神のゆびわ・はめつのたて・ほねつきにく・ツボック・ちいさなメダル・やまびこのぼうし

**BOSS = <炎・水・风・大地 4 精灵>**

特征:4 个敌人同时登场,风之精灵速度快,使用「しんくう波」等、炎之精灵使用「はげしい炎」等、大地精灵使用「地面をなげつける」等、水之精灵使用「ハリケーン」等。

报酬:没有任何报酬,只是打通道路而已。

攻略法:如果可以击败神样的话,那么应该可以轻松取胜。但是有一个应该注意的地方:就是大地精灵使用的「地面をなげつける」发出后,除了主人公以外的所有成员全部死亡。因此在去过去的沙漠之村时最好购买"命の石",每个人装备两个。

集中攻击击倒大地精灵之后就可以放心作战了。如果一定要说应该小心的地方的话,那么就是风之精灵使用的击技「しんくう波」。按照大地精灵→风之精灵的顺序集中攻击并击倒他们以后就万事大吉,以后的战斗只是履行程序罢了。

# DINO CRISIS® 2

本次作品与以往不同，这里的评价只会由爆机时间来决定，其它的因素均不考虑在内，真是全新的改变，为了提升游戏的爽快感，丢掉了许多许多……

| RANK | CLEAR TIME | | |
|---|---|---|---|
| S | 0:00:00～2:00:00 | B | 4:00:01～6:00:00 |
| A | 2:00:01～4:00:00 | C | 6:00:01～8:00:00 |
| | | D | 8:00:01 以上 |

当显示评价画面时，还会显示玩者取得的 DINO FILE 数目，若能取得全部 11 个 DINO FILE，便可取得“白金卡”，再次游戏就会获得全武器无限弹的效果。

## DINO COLOSSEUM

当各位完成了游戏一次后，便可得到一个名为 DINO COLOSSEUM 的小游戏，里面可以使用不同的人物来进行一共 5 个版面的战斗，当完成 5 个版面后，电脑便会对各位的成绩作出评价。此外，各位还可利用购入的恐龙进行对战，令游戏更耐玩。

无论玩家在正规游戏中选用何种难度，消耗多少时间，在小游戏中最初都可以使用以下的人物：DYLAN 及 REGINA。

此外各位在爆机时，电脑会将各位在整个游戏中曾取得的 VITAL CREDIT 计算出来，让大家购入更多的人物或恐龙；以下便是游戏中的基本操作、各恐龙的出招方法及各人物的基本装备，另外还会有小游戏中每个人物的标准配置和所持有的道具，最后还有小游戏的评价方法。

| 基本操作 | 指令 |
|---|---|
| 前进、后退 | 上、下 |
| 回转 | 左右 |
| 奔走 | ×＋上 |
| 面向对手 | R1 |
| 面向另一对手 | R1＋L1 |
| 180 度转身 | R2(Triceratops 及 Tyrannosaurus 没有) |
| 挑衅 | L2 |
| 对战时无敌、时间无限 | 按着 R2＋L1＋右键来按△3 次 |
| CHAIN COMBO | 攻击命中后的 4 FLAME 之内可按□、△、○、×、R1、R2、L1、L2 任何一键将该攻击取消（CANCEL），然后以各键所对应的攻击方法攻击（或是变成待机动作），不过，一次 CHAIN COMBO 之中，同一按键只能 CANCEL 一次。 |

### Oviraptor　HP:1000

| 招式名字 | 指令 | 竞技场攻击力 | 对战攻击力 |
|---|---|---|---|
| 跳踢 | □ | 600 | 120 |
| 下段突击 | 下＋□ | 600 | 120 |
| 吐毒攻击 | △ | 600 | 120 |
| 短踢 | 下＋△ | 600 | 120 |
| 奔跑头撞 | ×＋上＋□ | 600 | 120 |
| 超必杀技:连续毒攻击 | 上、下、上、□ | | |

### Velociraptor　HP:1200

| 招式名字 | 指令 | 竞技场攻击力 | 对战攻击力 |
|---|---|---|---|
| 咬击 | □ | 600 | 120 |
| 下段咬击 | 下＋□ | 600 | 120 |
| 飞跳攻击 | △ | 600 | 120 |
| 尾巴右攻击 | 右＋△ | 400 | 80 |
| 尾巴左攻击 | 左＋△ | 400 | 80 |
| 奔走咬击 | ×＋上＋□ | 600 | 120 |
| 超必杀技:乱舞 | 左、右、上、□ | | |

### Inostrancevia　HP:1200

| 招式名字 | 指令 | 竞技场攻击力 | 对战攻击力 |
|---|---|---|---|
| 咬起攻击 | □ | 600 | 120 |
| 按倒 | △ | 600 | 120 |
| 奔走咬击 | ×(按□键时咬击) | 750 | 150 |
| 超必杀技:HP 回复 | △、△、下、□ | | |

### Allosaurus　HP:1500

| 招式名字 | 指令 | 竞技场攻击力 | 对战攻击力 |
|---|---|---|---|
| 咬击 | □ | 500 | 100 |
| 尾巴攻击 | △ | 700 | 140 |
| 奔走咬击 | ×＋上＋□ | 800 | 160 |
| 摆起架式 | R1 | | |
| 前冲咬击 | R1＋□ | 400 | 80 |
| 超必杀技:狂比 | 上、下、上、□ | | |

### Tyrannosaurus　HP:2000

| 招式名字 | 指令 | 竞技场攻击力 | 对战攻击力 |
|---|---|---|---|
| 咬击 1 | □ | 1000 | 200 |
| 咬击 2 | △ | 1000 | 200 |
| 奔走咬击 | ×＋上＋□ | 1250 | 250 |
| 奔走踏击 | ×＋上 | 250 | 50 |
| 超必杀技:威吓 | 上、下、上、□ | | |

### Triceratops　HP:2200

| 招式名字 | 指令 | 竞技场攻击力 | 对战攻击力 |
|---|---|---|---|
| 上突攻击 | □ | 1000 | 200 |
| 横撞 | △ | 1000 | 200 |
| 奔走撞击 | ×＋上 | 400 | 80 |
| 超必杀技:一击必杀上突 | 上、下、上、□ | | |

Compsognathus HP:1

| 招式名字 | 指令 | 竞技场攻击力 | 对战攻击力 |
|---|---|---|---|
| 前突攻击 | □ | 500 | 100 |
| 超必杀技:呼唤同伴 | 挑衅 3 次后△、△、下、□ | | |

## 人物初期装备武器及道具一览

DYLAN

| 武器名字 | 弹数 |
|---|---|
| 散弹枪 | 无限 |
| 火箭筒 | 5 |
| 开山刀 | 无限 |
| 火焰瓶喷射器 | 100 |
| 地雷发射器 | 100 |
| 道具名字 | 个数 |
| 止血剂 | 2 |
| 回复剂·小 | 2 |
| 回复剂·大 | 1 |

RICK

| 武器名字 | 弹数 |
|---|---|
| 液体加农 | 无限 |
| 地雷发射器 | 20 |
| 道具名字 | 个数 |
| 止血剂 | 2 |
| 回复剂·小 | 2 |
| 回复剂·大 | 1 |

REGINA

| 武器名字 | 弹数 |
|---|---|
| 冲锋枪 | 无限 |
| 重机关枪 | 300 |
| 电击器 | 无限 |
| 地雷发射器 | 20 |
| 道具名字 | 个数 |
| 止血剂 | 2 |
| 回复剂·小 | 2 |
| 回复剂·大 | 1 |

GAIL

| 武器名字 | 弹数 |
|---|---|
| 喷火枪 | 无限 |
| 对战车来福枪 | 20 |
| 地雷发射器 | 10 |
| 道具名字 | 个数 |
| 止血剂 | 2 |
| 回复剂·小 | 2 |
| 回复剂·大 | 1 |



过版条件(全人物共通)

在 15 分钟之内在以下的条件内将恐龙们全灭。

| 恐龙名字 | 条件 |
|---|---|
| Oviraptor | 将 10 只全灭 |
| Velociraptor | 将 8 只全灭 |
| Inostrancevia | 将 3 只全灭 |
| Allosaurus | 将 2 只全灭 |
| Tyrannosaurus | 将 1 只全灭 |

DINO COLOSSEUM 恐龙及人物购入价格一览表

其实购入这些的最好方法就是在正传的游戏中多杀些恐龙,多得点分。

| 名字 | 价格 |
|---|---|
| RICK | 100000 |
| GAIL | 100000 |
| TANK | 120000 |
| Velociraptor | 150000 |
| Oviraptor | 150000 |
| Inostrancevia | 160000 |
| Allosaurus | 180000 |
| Tyrannosaurus | 180000 |
| Triceratops | 200000 |
| Compsognathus | 250000 |



## 各评价项目之评价方法

VITAL CREDIT 评价

| 评价 | POINT 数 |
|---|---|
| S | 25800 以上 |
| A | 25300~25799 |
| B | 24900~25299 |
| C | 24500~24899 |
| D | 24500 以下 |

HIT RATIO 评价

| 评价 | 命中率 |
|---|---|
| S | 70% 以上 |
| A | 60~69% |
| B | 50~59% |
| C | 40~49% |
| D | 39% 以下 |

LIFE 评价

| 评价 | 剩余 LIFE 数 |
|---|---|
| S | 1000 以上 |
| A | 800~999 |
| B | 600~799 |
| C | 400~599 |
| D | ~399 |

总合 RANK(DINO COLLOSEUM)

| 评价 | 得分 |
|---|---|
| S | 16 以上 |
| A | 11~15 |
| B | 7~10 |
| C | 3~6 |
| D | 2 以下 |

REST TIME 评价

| 评价 | 剩余时间 |
|---|---|
| S | 7:00 以上 |
| A | 6:00~6:59 |
| B | 4:00~5:59 |
| C | 1:00~3:59 |
| D | 0:59 以下 |

评价得分换算表

| 评价 | 得分 |
|---|---|
| S | 5 |
| A | 3 |
| B | 2 |
| C | 1 |
| D | 0 |

# 精选经典GAME完全攻略回顾

## 女神异闻录 PERSONA

责编/DRAGON

### 逆引合体表完全版

**PERSONA 的合体公式**

$$\text{PERSONA 的 LV} \geq \frac{(\text{恶魔 1 的 LV} + \text{恶魔 2 的 LV})}{2} + 3$$

| 种族 | 素材 1 | | 素材 2 | 记号 |
|---|---|---|---|---|
| 1MAGICIAN | 妖精 | + | 妖魔 | ↑ |
| | 恶灵 | + | 堕天使 | ↓ |
| | 堕天使 | + | 妖精 | ○ |
| | 妖鸟 | + | 夜魔 | ○ |
| | 尸鬼 | + | 夜魔 | ○ |
| | 妖精 | + | 夜魔 | ↑ |
| | 妖鸟 | + | 天使 | → |
| | 外道 | + | 魔兽 | ↓ |
| | 尸鬼 | + | 妖精 | ○ |
| | 鬼女 | + | 妖精 | ↓ |
| 2PRIESTESS | 魔兽 | + | 天使 | ○ |
| | 外道 | + | 鬼女 | ○ |
| | 天使 | + | 妖精 | ○ |
| | 魔兽 | + | 凶鸟 | ○ |
| | 外道 | + | 天使 | ○ |
| | 邪龙 | + | 龙王 | ↑ |
| | 魔兽 | + | 妖精 | → |
| | 鬼女 | + | 夜魔 | ↓ |
| | 妖兽 | + | 天使 | ○ |
| | 地灵 | + | 鬼女 | ↑ |
| 3EMPRESS | 鬼女 | + | 凶鸟 | ○ |
| | 地灵 | + | 妖鸟 | ○ |
| | 妖鬼 | + | 妖鸟 | ○ |
| | 妖鬼 | + | 鬼女 | ○ |
| | 恶灵 | + | 鬼女 | ○ |
| | 地灵 | + | 堕天使 | ○ |
| | 鬼女 | + | 龙王 | → |
| | 凶鸟 | + | 龙王 | ↓ |
| | 凶鸟 | + | 妖精 | ○ |
| | 邪鬼 | + | 鬼女 | ↑ |
| 4EMPEROR | 恶灵 | + | 妖兽 | ○ |
| | 邪鬼 | + | 妖魔 | ↓ |
| | 龙王 | + | 妖魔 | ○ |
| | 外道 | + | 夜魔 | ○ |
| | 妖兽 | + | 凶鸟 | ○ |
| | 妖魔 | + | 夜魔 | ↑ |
| | 魔兽 | + | 妖魔 | → |
| | 妖鬼 | + | 妖魔 | ↓ |
| | 邪龙 | + | 妖魔 | ○ |
| | 地灵 | + | 凶鸟 | ○ |
| 5HIEROPHANT | 外道 | + | 邪龙 | ○ |
| | 妖鬼 | + | 龙王 | → |
| | 鬼女 | + | 天使 | ○ |
| | 邪鬼 | + | 魔兽 | ○ |
| | 外道 | + | 妖鬼 | ○ |
| | 地灵 | + | 妖鬼 | ↑ |
| | 地灵 | + | 龙王 | → |
| | 妖鬼 | + | 妖精 | ↓ |
| | 邪鬼 | + | 邪龙 | → |
| | 幽鬼 | + | 天使 | ↓ |
| 6LOVERS | 幽鬼 | + | 夜魔 | ○ |
| | 地灵 | + | 妖魔 | ↓ |
| | 天使 | + | 妖魔 | ○ |
| | 堕天使 | + | 妖魔 | ○ |
| | 恶灵 | + | 妖魔 | ○ |
| | 恶灵 | + | 妖鸟 | ○ |
| | 外道 | + | 恶灵 | → |
| | 天使 | + | 夜魔 | ○ |
| | 尸鬼 | + | 妖魔 | ○ |
| | 外道 | + | 妖鸟 | ○ |
| 7CHARIOT | 凶鸟 | + | 邪龙 | ↓ |
| | 邪鬼 | + | 妖精 | ↓ |
| | 地灵 | + | 魔兽 | ○ |
| | 恶灵 | + | 邪龙 | ○ |
| | 恶灵 | + | 邪鬼 | ○ |
| | 妖鬼 | + | 邪龙 | → |
| | 妖鸟 | + | 龙王 | ↓ |
| | 妖兽 | + | 龙王 | ○ |
| | 恶灵 | + | 魔兽 | ○ |
| | 妖兽 | + | 魔兽 | ↑ |
| 8STR－ENGTH | 妖鬼 | + | 魔兽 | ○ |
| | 地灵 | + | 妖兽 | ○ |
| | 外道 | + | 地灵 | ○ |
| | 地灵 | + | 邪龙 | → |
| 9HERMIT | 幽鬼 | + | 妖兽 | ○ |
| | 妖鸟 | + | 妖精 | ○ |
| | 龙王 | + | 妖精 | ○ |
| | 幽鬼 | + | 地灵 | ○ |
| | 恶灵 | + | 妖精 | ○ |
| | 尸鬼 | + | 妖鬼 | ○ |
| | 妖兽 | + | 妖精 | → |
| | 魔兽 | + | 堕天使 | ○ |
| | 鬼女 | + | 妖鸟 | ○ |
| | 魔兽 | + | 夜魔 | |
| 10FORTUNE | 妖鬼 | + | 天使 | ○ |
| | 妖鬼 | + | 凶鸟 | ○ |
| | 妖鬼 | + | 妖兽 | ○ |
| | 外道 | + | 邪鬼 | ○ |
| 11JUSTICE | 邪鬼 | + | 妖鸟 | ○ |
| | 鬼女 | + | 邪龙 | → |
| | 凶鸟 | + | 夜魔 | ○ |
| | 魔兽 | + | 邪龙 | ○ |
| | 幽鬼 | + | 妖鸟 | ○ |
| | 邪鬼 | + | 妖鬼 | ↑ |
| | 邪鬼 | + | 龙王 | → |
| | 地灵 | + | 夜魔 | ↓ |
| | 凶鸟 | + | 妖魔 | ○ |
| | 鬼女 | + | 妖魔 | ↓ |
| 12HAN－GEDMAN | 恶灵 | + | 夜魔 | ○ |
| | 妖兽 | + | 妖鸟 | ○ |
| | 外道 | + | 妖精 | ○ |
| | 恶灵 | + | 天使 | ↓ |
| 13DEATH | 恶灵 | + | 幽鬼 | ↑ |
| | 邪鬼 | + | 天使 | ○ |
| | 邪鬼 | + | 夜魔 | ↓ |
| | 幽鬼 | + | 妖鬼 | ○ |
| 14TEMPERENCE | 尸鬼 | + | 鬼女 | ○ |
| | 地灵 | + | 妖精 | ↓ |
| | 鬼女 | + | 魔兽 | ○ |
| | 尸鬼 | + | 魔兽 | ○ |
| | 邪鬼 | + | 堕天使 | ○ |
| | 幽鬼 | + | 妖魔 | ○ |
| | 妖兽 | + | 妖魔 | → |
| | 幽鬼 | + | 魔兽 | ○ |
| | 龙王 | + | 堕天使 | ○ |
| | 外道 | + | 妖魔 | ○ |
| 15DEVIL | 堕天使 | + | 夜魔 | ○ |
| | 邪龙 | + | 天使 | ○ |
| | 尸鬼 | + | 堕天使 | ↓ |
| | 妖鬼 | + | 堕天使 | ○ |
| 16TOWER | 妖兽 | + | 堕天使 | ○ |
| | 妖兽 | + | 邪龙 | ○ |
| | 外道 | + | 妖兽 | ↓ |
| | 幽鬼 | + | 龙王 | ○ |
| 17STAR | 邪鬼 | + | 地灵 | ↑ |
| | 外道 | + | 尸鬼 | → |
| | 魔兽 | + | 妖鸟 | ○ |
| | 尸鬼 | + | 地灵 | ○ |
| | 妖鬼 | + | 夜魔 | ↓ |
| 18MOON | /尸鬼 | + | 凶鸟 | ○ |
| | 幽鬼 | + | 堕天使 | ↓ |
| | 邪龙 | + | 堕天使 | ○ |
| | 鬼女 | + | 堕天使 | ○ |
| | 外道 | + | 堕天使 | ○ |
| | 幽鬼 | + | 鬼女 | ○ |
| | 恶灵 | + | 凶鸟 | ○ |
| | 外道 | + | 幽鬼 | → |
| | 邪龙 | + | 妖精 | ○ |
| | 恶灵 | + | 妖鬼 | ○ |
| 19SUN | /妖鸟 | + | 妖魔 | ○ |
| | 妖兽 | + | 夜魔 | → |
| | 鬼女 | + | 妖兽 | ○ |
| | 邪鬼 | + | 妖兽 | ○ |
| | 幽鬼 | + | 凶鸟 | ○ |
| | 幽鬼 | + | 邪鬼 | ○ |
| | 尸鬼 | + | 龙王 | ○ |
| | 凶鸟 | + | 天使 | → |
| | 龙王 | + | 夜魔 | ○ |
| | 邪鬼 | + | 凶鸟 | ○ |
| 20JUDGEMENT | /龙王 | + | 天使 | ○ |
| | 外道 | + | 凶鸟 | ○ |
| | 邪龙 | + | 夜魔 | ○ |
| | 幽鬼 | + | 妖精 | ○ |
| | 尸鬼 | + | 妖兽 | ○ |
| | 尸鬼 | + | 幽鬼 | ↑ |
| | 妖鸟 | + | 堕天使 | → |
| | 尸鬼 | + | 天使 | ↓ |
| | 尸鬼 | + | 妖鸟 | ○ |
| | 堕天使 | + | 天使 | ↑ |
| 21WORLD | /魔兽 | + | 龙王 | ○ |
| | 尸鬼 | + | 邪龙 | ○ |
| | 地灵 | + | 天使 | ○ |
| | 恶灵 | + | 地灵 | ○ |
| | 外道 | + | 龙王 | ○ |
| | 幽鬼 | + | 邪龙 | ○ |
| | 尸鬼 | + | 恶灵 | ↑ |
| | 凶鸟 | + | 堕天使 | → |
| | 恶灵 | + | 龙王 | ○ |
| | 尸鬼 | + | 邪鬼 | ○ |



## 魔法继承的法则

合体记号是箭形符号时，成为媒体的素材魔法被合体后的 PERSONA 继承，这个法则受箭形符号的方向和素材的召唤所影响。下面我们就为大家来说明一下这些表的看法。

首先要看合体记号的箭形符号的方向，然后要 CHECK 到底是继承成为媒体的 2 个素材中哪一个的魔法。接下来要对照合体后的 PERSONA 的大属性和下面的属性优先顺序表，查看其与右边的系统优先顺序表间的对应。再接下来，成为媒体的素材所拥有的魔法在系统优先顺序表的位置，或者其系统的字母顺序在属性优先顺序表的位置便能够导出优先顺序。但是，在合体上加上魔法石时，魔法的方法会根据魔法石而有所优先。再有就是，如下表所示，合体后的 PERSONA 的属性和相反的魔法是不能够继承的。

使用封神具而制作 PERSONA 时，因为是不能够记住魔法的，所以请将这个魔法继承有利的利用一下。

**魔法继承合体记号的规则**

| 记号 | 规则 |
|---|---|
| ↑ | 代表前表中后召唤出来的素材将以魔法的顺序等级高低为继承法则 |
| → | 代表前表中先召唤出来的素材将以魔法的顺序等级高低为继承法则 |
| ↓ | 代表前表中后召唤出来的素材将以魔法的顺序等级低高为继承法则 |

**魔法继承的优先顺序表**

| 大属性＼顺序 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ELEMENTAL | B | A | J | K | L | I | F | G | H | E |
| PHYSICAL | D | C | F | G | H | E | J | K | L | I |
| EVILDARK | E | H | G | F | C | D | A | B | | |
| HOLYLIGHT | I | L | K | J | A | B | C | D | | |

**精灵魔法的场合**

| 魔法系统 | 觉醒的种族 |
|---|---|
| 火炎＝アギ系 | 小属性が AQUA(アクア) |
| 冰结＝ブフ系 | 小属性が IGNIS(イグニス) |
| 疾风＝ガル系 | 小属性が TERRA(テラ) |
| 地震＝マグナ系 | 小属性が AIR(エア) |

**暗黑・神圣魔法的场合**

| 魔法系统 | 觉醒的种族 |
|---|---|
| 咒杀＝エイハ・ムド系 | PRIESTESS、JUDGEMENT |
| 降魔＝デスティカポイズマなど | PRIESTESS、HIEROPHANT、JUDGEMENT |
| 破魔＝コウハハンマ系 | HANGEDMAN、DEATH、DEVIL、TOWER、MOON |
| 祝福＝ディア・パトラ系 | CHARIOT、JUSTICE、HANGEDMAN、 |
| 奇迹＝リカーム系 | DEATH、DEVIL、TOWER、MOOM |

| A 精灵系单体攻击魔法 | B 精灵系单体攻击魔法 |
|---|---|
| 1 アギダイン | 1 マハラギダイン |
| 2 ブフダイン | 2 マハブフダイン |
| 3 ガルダイン | 3 マハガルダイン |
| 4 マグダイン | 4 マハマグダイン |
| 5 アギラオ | 5 マハラギオン |
| 6 ブフーラ | 6 マハブフーラ |
| 7 ガルーラ | 7 マハガルーラ |
| 8 マグナス | 8 マハマグナス |
| 9 アギ | 9 マハラギ |
| 10 ブフ | 10 マハーブフ |
| 11 ガル | 11 マハーガル |
| 12 マグナ | 12 マハマグナ |

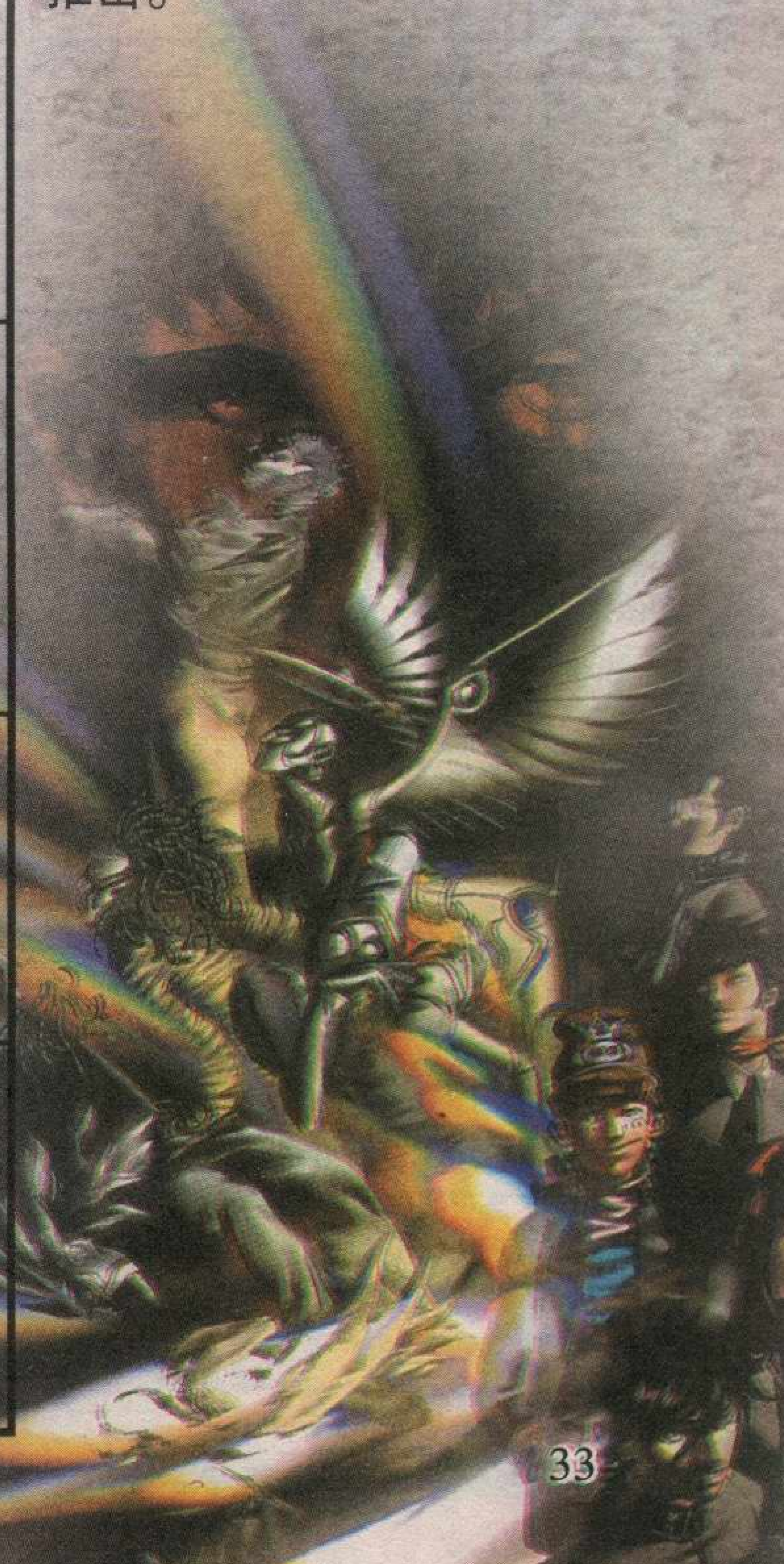
| C 物理系单体攻击魔法 | D 物理系全体攻击魔法 |
|---|---|
| 1 フレイダイン | 1 メギドラオン |
| 2 ザンダイン | 2 マハザンダイン |
| 3 グラダイン | 3 マハグラダイン |
| 4 ジオダイン | 4 マハグラダイン |
| 5 フレイラ | 5 マハグラダイン |
| 6 ザンマ | 6 マハザンマ |
| 7 グライバ | 7 マハグライバ |
| 8 ジオンガ | 8 マハジオンガ |
| 9 フレユ | 9 メギド |
| 10 ザン | 10 マハザン |
| 11 グライ | 11 マハグライ |
| 12 ジオ | 12 マハジオ |

| E 暗黑系咒杀魔法 | F 暗黑系咒杀魔法 |
|---|---|
| 1 マハムド | 1 デカバー |
| 2 マハエイハ | 2 デサンガ |
| 3 ムドオン | 3 ドルミナー |
| 4 バイエイハ | 4 シバブー |
| 5 ムド | 5 プリーパ |
| 6 エイハ | 6 ハピルマ |
| | 7 マリンカリン |
| | 8 マカジャマ |
| | 9 デライト |
| | 10 スランパ |

| G 暗黑系觉醒魔法 | H 暗黑系降魔魔法 | I 神圣系破魔魔法 |
|---|---|---|
| 1 バルザック | 1 デスティカ | 1 マハンマ |
| 2 マドール | 2 ペトラマ | 2 マハコウハ |
| 3 ウルバーン | 3 パララマ | 3 ハマオン |
| 4 ドロンパ | 4 ポイズマ | 4 バイコウハ |
| 5 ドロイド | 5 シシリッカ | 5 ハンマ |
| 6 クイッカ | | 6 コウハ |

| J 神圣系天启魔法 | K 神圣系祝福魔法 | L 神圣系奇迹系魔法 |
|---|---|---|
| 1 タルカジャ | 1 ディア | 1 サマリカーム |
| 2 ラクカジャ | 2 ディアラマ | 2 リカーム |
| 3 スクカジャ | 3 ディアラマハン | 3 リカームドラ |
| 4 マカカジャ | 4 メディア | |
| 5 デカジャ | 5 メディラマ | |
| 6 テトラジャ | 6 メディアラハン | |
| 7 マカラカーン | 7 ポズムディ | |
| 8 テトラカーン | 8 パララディ | |
| 9 デクンダ | 9 ペトラディ | |
| 10 タルンダ | 10 シシリディ | |
| 11 ラクンダ | 11 ペンパトラ | |
| 12 スクンダ | 12 パトラ | |

**哈哈哈哈……结稿的时候得到热心读者的电子邮件，感谢你的封神具的资料……等我整理完成后在下一次中连带潜在能力遗传法则一并推出。**



双方在魔物的住处展开激战。由于对手有着比格兰戴尔更坚硬的皮肤，即使是名剑 FRUNTING 也无法伤害到她，反而是贝奥鲁夫被魔物用钩爪抓伤了身体。

正在无可奈何之际，贝奥鲁夫找到了从格兰戴尔宝山上获得的一柄巨大的长剑。这是一柄非常大的重剑，普通的战士根本无法举起，一看就不是为人类锻造的武器。

于是，贝奥鲁夫手持这柄利剑再度挑战对手，结果凭借此剑强大的威力，干净利落地斩下了魔物的头颅。贝奥鲁夫又将以前因伤而死的格兰戴尔的头颅斩下，把他作为战利品带回了弗罗斯卡国王的住处。

但是斩伤魔物的宝剑因为剑刃吸收了魔物的血而溶化，只剩下黄金的剑柄。击倒了格兰戴尔和其母亲的贝奥鲁夫成了最为著名的英雄，此后他仍不断地进行着冒险。最后在一场与龙的战斗中，他因染上毒液而不幸身亡。

击倒格兰戴尔的母亲海底魔王的那把剑并不是给人类锻造的。它是在《圣经·创世记》中描绘的被洪水灭亡、叛逆神灵的巨人族的武器，是一柄全长超过两米的令人恐怖的重剑。据说贝奥鲁夫身材非常的高大，所以恐怕也只有他才能使用此剑。

剑刃由钢铁制成，剑身有美丽的纹路，因为在剑身里溶入了各种金属而使其变得非常的坚硬。据说，这种刀剑的制法在现代莱茵河畔的手工作坊里仍在使用。

另外，此剑在黄金造就的刀柄上装有大量的宝石，剑柄的末端是环形，在环上还装饰有蛇的造型。

由妖精和矮人锻造的宝剑在凯尔特及日尔曼民族的传说中曾多次登场，但是为巨人而造的巨大宝剑却非常少，而本传说中提到的巨人之剑也因魔物的血液而溶化了，这种悲剧性的结局非常出人意料。

这柄剑纯粹是为战斗而诞生，又因战斗而消亡的。从另一个角度来讲，它也暗示了像贝奥鲁夫这一类英雄人物的命运，由鲜血而带来的光荣毕竟不会久长，它最终会随着时间的流逝而归于尘土。

## HARPE ~ 切落梅杜莎首级的佩耳修斯之剑

**所有者：佩耳修斯　时代：古代希腊**
**地域：西腊　出典：西腊&罗马神话**

佩耳修斯因为击败梅杜莎和救助少女安德罗墨达而被大家所熟知。在他的手中握有奥林匹斯众神赠与的名剑，这柄剑帮助他取得了众多的胜利。

在希腊神话中与赫拉克勒斯并称的著名英雄佩耳修斯是宙斯和美丽的达娜厄所生的半神。

达娜厄的父亲阿克里西俄斯听到预言说自己将会被达娜厄的儿子所杀，为了不让女儿生育，阿克里西俄斯将她关进地牢里。但是，仰慕她美丽的宙斯化作金钱雨来到她的房间和她幽会，并且与其生下了佩耳修斯。“佩耳修斯”这一名字就是“金光闪耀”之意。

阿克里西俄斯知道这个消息后将达娜厄母子装在箱子



里投入大海，后来他们被鱼夫狄克梯斯所救。后来佩耳修斯被波吕得克忒斯国王收养，渐渐长大。

佩耳修斯成人的时候波吕得克忒斯想将她的母亲列为王妃，因而对片刻不离其左右的佩耳修斯心生厌恶。得知了国王对自己厌恶之情的佩耳修斯请求国王给他一匹马，做为报答他将取回梅杜莎的首级。

梅杜莎是有着蛇发的丑恶魔女，是戈耳工三姐妹中最小的一个。她们三人原本是非常美丽的少女，但是她们的美丽遭到众神的嫉妒，把她们身心都变化为丑恶的形态。

神的儿子佩耳修斯得到了奥林波斯众神的帮助，他先找到了合称为格赖埃的三个白发女妖，她们也是梅杜莎的姐妹。格赖埃三姐妹共用一只眼睛，一颗牙齿。佩耳修斯先用巧计把她们共同的牙齿和眼睛偷来，迫使她们说出寻找一位女仙的道路。他从女仙那里得到了登云鞋、隐身盔和神囊（据另一传说，则是格赖埃有此三宝，佩耳修斯偷了她们共用的眼睛和牙齿，把这三件宝物换到手）。赫尔墨斯将能杀死魔怪的曲折圣剑 HARPE 交给佩耳修斯使用，而女神雅典娜将表面发光的内含雅典娜画像的盾牌赠给了他。

当佩耳修斯找到梅杜莎的时候，她正在睡觉。因为任何人看到梅杜莎都会石化，因此不能接近她 。佩耳修斯用哈德斯之兜隐身，并利用雅典娜的盾牌照出梅杜莎的所在，用手持的曲剑砍下了她的头颅。

梅杜莎虽然死了，但是她的头颅仍然不安全，佩耳修斯将她的首级放入神囊之中。

佩耳修斯踏上了回家的路途，途中他来到了埃塞俄比亚海岸，在这里他发现有一位少女被铁链锁住。少女的名字

# 浪漫沙加２～技一览

| | NAME | 1 | 2 | 3 | 4 | WP | JP | 威力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 体术 | 正拳 | 构えゐ | パンチ | | | 2 | | 9 |
| | 裏拳 | けん制 | パンチ | | | 3 | | 15 |
| | 胴抜き | たあゐ | キック | | | 3 | | 21 |
| | 熊掌打 | たあゐ | つかみ | | | 4 | | 24 |
| | ボコボコ | パンチ | キック | パンチ | | 4 | | 27 |
| | 鬼走り | | | | | 4 | | 32 |
| | 爆碎铁拳 | たあゐ | パンチ | パンチ | | 4 | | 35 |
| | ハートブレイク | 集中 | つかみ | パンチ | | 5 | | 38 |
| | アームハンマー | たあゐ | たあゐ | パンチ | | 5 | | 45 |
| | キックラッシュ | キック | キック | キック | | 5 | | 49 |
| | コークスクリュー | たあゐ | 集中 | パンチ | | 6 | | 51 |
| | 蹴上がり | たあゐ | キック | キック | | 5 | | 54 |
| | 三角蹴り | けん制 | キック | キック | | 6 | | 57 |
| | あびせ倒し | パンチ | つかみ | キック | | 8 | | 60 |
| | キッチンシンク | たあゐ | けん制 | キック | パンチ | 7 | | 62 |
| | ローリングサンダー | 集中 | パンチ | パンチ | つかみ | 9 | | 64 |
| | 呼び泪し | けん制 | つかみ | たあゐ | キック | 9 | | 72 |
| | 泷登り | 集中 | キック | キック | (パンチ) | 10 | | 79 |
| | 三龙旋 | (けん制) | (つかみ) | (キック) | つかみ | 10 | | 85 |
| 剑技 | カムイ | たあゐ | たあゐ | たあゐ | キック | 10 | | 90 |
| | 断灭 | パンチ | パンチ | キック | | 10 | | 99 |
| | 切り返し | けさ斩り | けさ斩り | | | 2 | | 21 |
| | 十字斩り | 斩ゐ | 扩う | | | 3 | | 25 |
| | 追突剑 | けん制 | 斩ゐ | | | 3 | | 27 |
| | 扩い拔け | けん制 | 扩う | | | 3 | | 33 |
| | スマッシュ | たあゐ | けさ斩り | | | 4 | | 37 |
| | かすみ二段 | けん制 | けさ斩り | 斩ゐ | | 3 | | 34 |
| | ファイナルレター | 扩う | けさ斩り | 扩う | | 6 | | 39 |
| | デッドエンド | けさ斩り | 扩う | 斩ゐ | | 7 | | 42 |
| | なで斩り | 构えゐ | 扩う | 扩う | | 4 | | 44 |
| | クロスブレイク | たあゐ | けさ斩り | けさ斩り | | 5 | | 46 |
| | みじん斩り | 斩ゐ | 扩う | けさ斩り | | 5 | | 49 |
| | 龙尾返し | けん制 | 斩ゐ | 扩う | | 5 | | 50 |
| | かぶと割り | 构えゐ | たあゐ | 斩ゐ | | 6 | | 52 |
| | 天地二段 | たあゐ | 斩ゐ | 扩う | | 6 | | 55 |
| | 逆风の太刀 | けん制 | けさ斩り | 扩う | | 7 | | 59 |
| | ブルクラッシュ | たあゐ | たあゐ | けさ斩り | | 8 | | 63 |
| | 残像剑 | | | | | 7 | | 55 |
| | 无拍子 | 构えゐ | 构えゐ | 构えゐ | 斩ゐ | 8 | | 66 |
| | 剑风闪 | 构えゑ | たあゐ | たあゐ | 扩う | 9 | | 71 |
| 术技・剑 | ベアクラッシュ | たあゐ | たあゐ | たあゐ | けさ斩り | 10 | | 80 |
| | マルチウエイ | 斩ゐ | 扩う | けさ斩り | 斩ゐ | 13 | | 88 |
| | 烈风剑 | (树) | | | | | | 74 |
| 斧技 | 疾风剑 | 树 | けさ斩り | けさ斩り | 斩ゐ | | 7 | 94 |
| | 雷云剑 | 水 | 扩う | けさ斩り | | | 10 | 50 |
| | トマホーク | たあゐ | 投げゐ | | | 2 | 6 | 17 |
| | かかと切り | 集中 | 扩う | | | 2 | | 19 |
| | ハイバーハンマー | たあゑ | 扩う | | | 3 | | 24 |
| | 大木断 | たあゐ | たあゐ | 斩ゐ | | 4 | | 27 |
| | 一人时间差 | けん制 | 扩う | 斩ゐ | | 3 | | 34 |
| | スカルクラッシュ | 集中 | たあゐ | 斩ゐ | | 4 | | 40 |
| | アクセルターン | 构えあ | たあゐ | 扩う | | 5 | | 44 |
| | 夜叉横断 | 构えあ | 扩う | 扩う | | 4 | | 49 |
| | スカイドライヴ | たあゐ | けん制 | 投げゐ | | 5 | | 53 |
| | 大强击 | 构えあ | たあゐ | 斩ゐ | | 6 | | 60 |
| | ヨーヨー | 集中 | たあゐ | 投げゐ | 投げゐ | 7 | | 55 |
| | 车轮击 | けん制 | 斩ゐ | 斩ゐ | 斩ゐ | 5 | | 61 |
| | 高速ナブラ | 构えあ | 斩ゐ | 斩ゐ | 扩う | 8 | | 70 |
| 术技・斧 | スカイランデヴー | 投げゐ | 投げゐ | 集中 | 投げゐ | 9 | | 73 |
| 杖技 | マキ割リトルネード | 扩う | 扩う | たあゐ | 扩う | 12 | | 91 |
| | 火炎车 | 炎 | たあゐ | 投げゐ | | | | 45 |
| | 回し打さ | 振り回す | 振り回す | | | 2 | 5 | 10 |
| | ハートビート | 集中 | 叩く | | | 3 | | 17 |
| | 海老杀し | 振り回す | けん制 | 振り回す | | 4 | | 28 |
| | 骨碎き | 集中 | たあゐ | 叩く | | 4 | | 31 |
| | 脑天直击 | 集中 | 集中 | 叩く | | 4 | | 34 |
| | どら鸣らし | 构えあ | たあゐ | 振り回す | | 6 | | 42 |
| | 痛打 | 构えあ | 集中 | 叩く | | 5 | | 45 |
| | 削岩击 | たあゐ | 叩く | 叩く | 叩く | 7 | | 50 |
| | かあごうら割り | たあゐ | 集中 | 集中 | 叩く | 10 | | 61 |
| | グランドスラム | | | | | 8 | | 74 |
| | かりすとうさぎ | けん制 | 集中 | 叩く | 叩く | 14 | | 77 |
| 术技・杖 | 疾风打 | 树 | 振り回す | 振り回す | 振り回す | | | 74 |
| 枪技 | 扩い突き | 扩う | 突く | | | 2 | 7 | 18 |
| | 二段突き | 突く | 突く | | | 2 | | 22 |

# 浪漫沙加２～技一览

| | NAME | 1 | 2 | 3 | 4 | WP | JP | 威力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 草伏セ | 扩う | 扩う | | | 4 | | 27 |
| | チャージ | たあゐ | 突く | | | 3 | | 32 |
| | くし刺し | たあゐ | たあゐ | 突く | | 4 | | 36 |
| | 高波返し | 扩う | 突く | 突く | | 5 | | 43 |
| | スロイング | | | | | 5 | | 47 |
| | 脑削り | 集中 | けん制 | 突く | | 4 | | 51 |
| | エイミング | 集中 | 集中 | 突く | | 5 | | 55 |
| | スカッシュ | けん制 | 扩う | 突く | | 6 | | 57 |
| | 光の腕 | たあゐ | けん制 | 突く | | 8 | | 63 |
| | 极乐连冲 | 扩う | 扩う | 突く | 突く | 10 | | 65 |
| | 活杀兽闪冲 | 构えゐ | 集中 | 扩う | 突く | 9 | | 69 |
| | 莲华冲 | 突く | 突く | 突く | 突く | 12 | | 80 |
| | 无双三段 | けん制 | 扩う | 扩う | 突く | 14 | | 88 |
| 术技・枪 | ミヅチ | 水 | たあゐ | 突く | | | 6 | 72 |
| | 双龙破 | 炎 | 水 | 突く | 突く | | 9 | 90 |
| | アルダーストライク | 石 | 水 | 扩う | 扩う | | 15 | 99 |
| 弓技 | 狙い射さ | 集中 | 射つ | | | 3 | | 18 |
| | でたらあ矢 | | | | | 2 | | 12 |
| | 影缝い | けん制 | 集中 | 射つ | | 3 | | 0 |
| | アローレイン | | | | | 4 | | 32 |
| | イド・ブレイク | 集中 | けん制 | 早射さ | | 5 | | 36 |
| | サイドワインダー | 集中 | 集中 | 射つ | | 4 | | 44 |
| | 影矢 | 射つ | 集中 | 早射さ | | 6 | | 49 |
| | 针千本 | 早射さ | 早射さ | 集中 | | 6 | | 52 |
| | 连射 | たあゐ | 早射さ | 早射さ | 早射さ | 7 | | 55 |
| | 瞬速の矢 | たあゐ | 集中 | 集中 | 早射さ | 7 | | 64 |
| | 水晶のビラミッド | 早射さ | 射つ | 早射さ | 射つ | 9 | | 84 |
| 术技・弓 | バードハンティング | 炎 | 射つ | | | | 2 | 31 |
| | 毒矢 | 水 | 射つ | | | | 4 | 25 |
| | 死ね矢 | 树 | 炎 | 射つ | | | 4 | 42 |
| | 光の矢 | 炎 | 早射さ | 早射さ | | | 7 | 51 |
| | ウインドールーカー | 树 | たあゐ | たあゐ | 射つ | | 8 | 60 |
| | イヅナ | 兽 | 兽 | 兽 | 早射さ | | 9 | 66 |
| | ゴッドバード | 炎 | 兽 | 射つ | | | 9 | 33 |

# 浪漫沙加２～合成术一览

| | NAME | 1 | 2 | 3 | 4 | JP | 威力 | 范围 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 树系合成术 | ニードルヌヨット | 树 | 石 | | | 4 | 36 | |
| | ブッシュファイア | 树 | 炎 | | | 6 | 28 | 圆大 |
| | 生命の水 | 树 | 水 | | | 5 | 30 | |
| | ウッドストック | 树 | 兽 | | | 5 | 32 | |
| | スリーブ | 树 | 树 | 炎 | | 5 | 0 | 圆小 |
| | 风と树の诗 | 树 | 音 | | | 8 | 0 | 全体 |
| 石系合成术 | デルタ・ペトラ | 石 | 树 | | | 6 | 50 | 扇 |
| | マグマブロージョン | 石 | 炎 | | | 5 | 38 | 圆小 |
| | ウオーターハンマー | 石 | 水 | | | 5 | 20 | |
| | ガードビースト | 石 | 石 | 兽 | | 9 | 0 | |
| | ロックアーマー | 石 | 石 | 石 | | 4 | 0 | |
| 炎系合成术 | 生命の息吹 | 炎 | 树 | | | 4 | 0 | |
| | フレイムナーガ | 炎 | 兽 | | | 5 | 40 | 圆小 |
| | ファイアストーム | (炎) | (树) | | | 8 | 66 | 全体 |
| | 烧杀 | 炎 | 炎 | 树 | 石 | 10 | 75 | |
| | 魂の歌 | (炎) | (兽) | (音) | | 16 | 0 | 全体 |
| 水系合成术 | 毒音波 | 水 | 音 | | | 5 | 44 | 全体 |
| | アクアバイパー | 水 | 兽 | | | 4 | 18 | 线细 |
| | 召雷 | 水 | 水 | 音 | | 7 | 60 | |
| | パーマネンス | 水 | 水 | 石 | | 8 | 0 | |
| | 天雷 | 水 | 水 | 音 | 树 | 9 | 70 | |
| 音系合成术 | ソニックパーナー | 音 | 炎 | | | 6 | 21 | 扇小 |
| | スポイルウェイヴ | (音) | (水) | | | 3 | | 线太 |
| | 音の圣域 | 音 | 石 | | | 4 | 0 | |
| | 石の记忆 | 音 | 音 | 石 | | 7 | 0 | |
| | 清歌 | (音) | (树) | (兽) | | 11 | 60 | 全体 |
| 兽系合成术 | マインドスケープ | (兽) | (树) | | | 3 | 0 | 全体 |
| | ハウリングヘヴン | (兽) | (音) | | | 5 | 32 | 全体 |
| | リヴァイヴァ | 兽 | 兽 | 炎 | 炎 | 9 | 0 | |
| | ベルセルク | 兽 | 兽 | 兽 | | 3 | 0 | |
| | 生命力强化 | 兽 | 兽 | | | 3 | 0 | |

# 秘技 酷 Cool





## 《FFT》攻略心得

●机种:PS
●类型:SLG

### 秘技投稿

浙江·沈璐

#### 1. 关于练级

练级主要分两种，一是练 LV，另一个练各职业的技能。LV 的提升是靠不断取得 EXP 来实现，而技能的习得则是靠 JP,但是由于在同一战役中取得的 EXP 和 JP 毕竟有限,是无法达到无限练级的目的的。

其实有一个方法就可以做到这一点，因为在游戏中モンク这个职业有一项技能是チセクラ，它可以同时恢复以发动该技能者为中心的一个十字形中最多五人的 HP 和 MP，且成功率为 100%，这就意味着可以在任何一场战斗中达到取得无限 EXP 和 9999 目的。

**具体做法**

将敌人灭至只剩一人，然后将己方角色在一块 2×3 的平原上排成十形或⊥形，而拳术师（モンク）要在其重心上，（当然也可依具体情况而定）然后就可不断攻击己方，并由モンク回复这样就可很快练出 LV99 和全职业 MASTER（一次战斗练一个职业，不过像龙骑士这种技能习得所需 JP 较多的职业就需要两至三次战斗）。

#### 2. 龙骑士职业的妙用

**因为龙骑士有一项特技**

垂直+X(X=1,2……10)，这里的 X 取值越大，其攻击力也就越强，如果 X 为 10 的话，几乎可以对任何人达到一击必杀的效果。但 X 取值大的放在相应等待的时间也会加长，就给了敌人脱逃的机会，很难打到敌人（但却不会让敌人打倒，因为此时龙骑士位于空中）。

**其实这里有一个方法**

让已方角色（出战的）全部转职为龙骑士（最好每人的等级都很平均），然后在战斗中一对一地同时使用垂直+X 技能（X 的取值一定要相同!!!），接着你就会看到己方角色同时浮空，而敌人却在他们落下之前一直呆立不动，直到数回合后一起被消灭。

这一招十分有用，不过似乎有耍懒之嫌。



## 名侦探柯南地下游园地杀人事件

●机种:GB
●类型:RPG

### 秘技投稿

北京·董爽

#### 三件杀人案完美解决的方法

在游戏后期会有三条线索让玩家推理，有每条线索有两个选项，只要选对选项，再指对凶手就可以得到三个事件的完美结局。

**鬼屋杀人事件:**推理选项的顺序为 1、2、1，凶手为藤本妙子
**飞车杀人事件:**推理选项的顺序为 1、1、2，凶手 为大久保英二
**迷宫杀人事件:**推理选项的顺序 2、2、1，凶手是田村康雄
**注:藤本妙子:**ふじきとたえこ(凶手指出画面，下排左起第二个)
**大久保英二:**おおくほえいじ(凶手指出画面，下排左起第一个)
**田村康雄:**たざろやすお(凶手指出画面，上排左起第二个)

三事件完美解决的密码为：HCRI6C，输入此秘码可出现全部迷你游戏。

## POP'M MUSIC GB

●机种:GBC
●类型:ACT

其实这是一个秘技更正，9 月号的秘技中有一个《MEATMANIAGB》的秘技，其实是《POP'M MUSIC GB》。

在 OPTION 中将难度设计为 HARD。进入 ARCADE 模式。以 NORMAL 难度进入游戏。这样在选第二首曲子时就选出第一首隐藏曲目。如果选第二首曲子时不选隐藏曲目，那么在选第三首曲子时会选出第二首隐藏曲目。如果以 EXCITE 难度进入的话，用同样的方法还能选出另外两首隐藏曲目。完成游戏后可得到密码，输入后可在 FREE 中选出。

| 曲子 | BOY | KELLY | ANZU | PEPPER |
|---|---|---|---|---|
| 密码 | GIG | SESSION | FEATURE | VOICE |



## 沙のエンブレイス

●机种:PS
●类型:RPG

### 发现 SOUND TEST MODE

能够任意听到游戏中全部音乐的秘技大公开！方法十分简单，只要在标题画面下输入命令即可。完了后就可以听到从主题曲"沙のエンブレイス"到 GAME OVER 的全部 20 首曲子了。下面就是此秘技的方法，在标题画面下输入：R1、L1、R2、L2、右、左、下、上、□、R1+R2)。



FF8

●机种:PS
●类型:RPG

## 秘技投稿

黑龙江·余宝江

### 100枚圣战の药取得之法

在前三张DISC战胜CC团后在DISC4上与飞空艇上CC团成员战斗，可以无限获得基尔加马修卡片（即奥丁死后的继承者）用卡片变化能力每次可得10枚圣战の药，用上10次即可得到100枚圣战の药。

### 100枚英雄の药取得法

条件同上，卡片则为拉格那卡片，一次可变化100枚，若将其全部卖出一次可得75万G。



THE·音乐指挥家

●机种:PS
●类型:音乐

## 迷你游戏出现方法

在游戏中出现迷你游戏会给整部作品带来乐趣，而这部《THE·音乐指挥家》也是有很多迷你游戏的。在此作中一共隐藏个三个迷你游戏，不过要让这三个小游戏出现也不是很容易，因为要打出所有的歌曲才能出现。

| 项目 | 出现条件 |
|---|---|
| 迷你游戏1 | 完成"REHEARSAL"或"CONCERT MODE" |
| 迷你游戏2 | 得到4首以上的追加歌曲 |
| 迷你游戏3 | 得到所有歌，共12首 |



PERSON 2 罚

●机种:PS
●类型:RPG

## 隐藏PERSONA

《PERSONA 2罚》大家玩的怎样，感觉很难吧，玩穿了吗?现在好了，不论各位是否已玩穿，下面介绍的这个秘技都能帮助各位更顺利地完成游戏，因为这个秘技能得到超强的PERSONA。玩者首先到青叶区的"DOUBLE SLUSH"跟当中的女孩子聊天，就会出现输入文字的画面，此时输入"イアイアハスタア"，之后到出版社舞耶的办公桌就能得到隐藏PERSONA了。



基伦之野望 攻略指令书

●机种:PS
●类型:SLG

## 直接选出"GUNDAM·难度

在《吉恩的系谱》中就有很多秘技，而在它的追加碟也同样有秘技。事先声明，秘技所调出的模式是相当难的。如果玩者真的想挑战一下自己的话，可以来试试这个模式。在原来你要把整个游戏的所有难易度"GUNDAM·测验"玩过，才会出现"GUNDAM·难度"，而现在只需按几个键就可玩到，在标题画面中同时按"L1、L2及START"就会出现"GUNDAM·难度"，只不过战斗起来会很困难。



MACROSS PLUS GAME EDITION

●机种:PS
●类型:SPT

## 超强组合登场

当玩者在"MASTER大奖"中取得个人优胜后，在比赛完结之后进入"TIME ATTACK"会发现自己可以使用对手的座机！而且还是两架，其速度更是超乎想象的高，各位想试的话就要努力了！另外，若使用这两架机得到胜利，还有可能继续得到其他机器，够吸引人的吧！？这样传说中的梦幻组合将会出现。大家快去体验这些新机体的魅力吧！



BURSTRICK WOVE BOARDING

●机种:PS
●类型:SPT

## 隐藏秘技公开

刚推出不久的《BURSTRICK WOVE BOARDING》广受玩家好评，在夏日炎炎之中，在水上进行运动是最爽不过的。下面就为玩者介绍本游戏的一些秘技，不但有高性能的隐藏滑水板，而且还有隐藏角色。

### 隐藏滑水板

完成"花式大会"模式后，使用同一个角色再次完成同一个模式就有机会得到。这个隐藏滑水板的性能超高，因此要使用它可能不太容易。

### 隐藏人物

完成一次障碍赛后，帮角色穿上雨衣就会出现隐藏人物，而且其能力值很高。

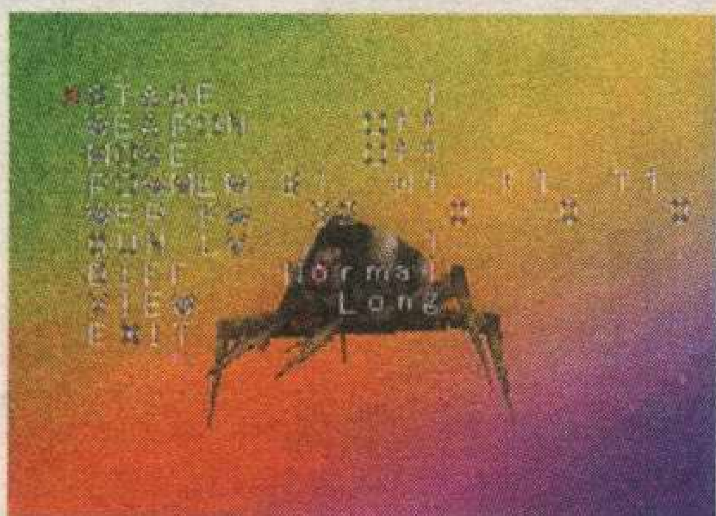


BLASTER MASTER

●机种:PS
●类型:ACT

## 有趣的隐藏模式

在进行到最终关的时候，若能保持自机的最强状态，就可使用补充的秘技，而且方法很简单。游戏一开始，在任何一个地方输入命令（同时按住L1、R1、SELECT，然后再按START），画面就会出现选关和人物状态的项目表，然后选择自己想设定的项目即可。





大刀~DAIKATANA~

●机种:N64
●类型:ACT

## 武器秘技

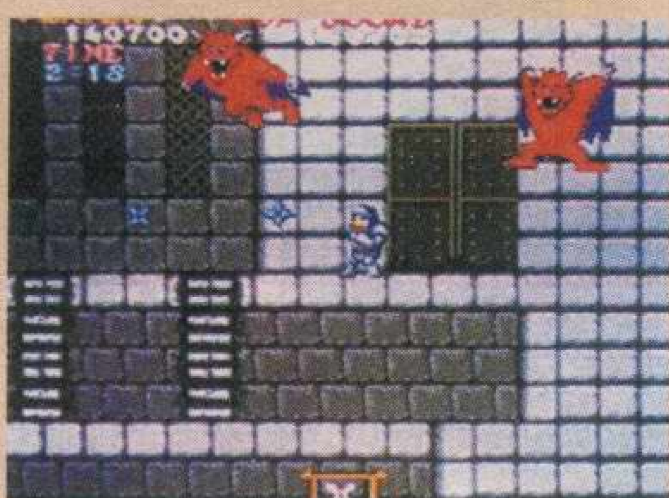
"大刀"是PC上的著名游戏，它在N64上也有很好的表现，下面将为大家介绍如何得到完全武器的秘技。其方法很简单，就是在道具选择画面中顺序按"C←、C↓、C←、C↑、START、L、R、C←、C↓、C→、C↑"。




# 对新时代动作游戏的分析

责编/E·T

## 关于动作游戏的现状



动作游戏与射击游戏曾经是大型游戏中心的支柱，并且有着相当的魅力。但是随着新种类的对战格斗游戏的出现，这些游戏的数量和质量在逐渐的减少和下降。曾经在游戏中心活跃的它们也逐渐的向家用机转移。

最近，动作游戏的发表数量突然开始增加，snk 相继推出了“合金弹头”系列和“ショックトルーパーズ”系列，sega 也制作了“快打刑事”系列。“spike out”的出现这正实现了在游戏厅中的联机作战。另外，有着悠久的游戏制作历史的 taito 也推出了以怀旧为主题的 CHAOSHEAT，又来吸引对对战游戏厌倦了的玩家。

还有不能被忽视的就是现在受业界注目的“NAOMI”基板，它是家用机与街机之间的性能差距逐渐减小，其高度的互换性也实业界的热门话题。另外，CAPCOM 等有实力的软件厂商的加盟，对今后的街机业界将有怎样的推动作用呢？我们将持目以待。

提起 CAPCOM，它在过去制作了《魔界村》、《快打旋风》等许多备受欢迎的动作游戏的经典。CAPCOM 与 NAOMI 合作的第一步就积极推出了拥有格斗和动作等各种要素的“POWERSTONE”。而开发 NAOMI 的 SEGA 也制作了鬼屋系列的动作版（僵尸复仇）等优秀的作品。其它厂商也正在利用这块性能优异且价格低廉的基板制作着更多的优秀游戏。在欧美，著名厂商亚达利以全多边形制作的 3D 探险游戏，是一种可以多人进行的动作 RPG。这使家用机中的游戏类型进一步向街机渗透。

## 动作游戏的未来是什么?

为什么现在动作游戏越来越被人们冷落？而有着广大 FANS 的动作游戏又是什么原因是他们的生命力这样旺盛呢?动作游戏的优点和缺点又是什么呢?

在这个特辑中我们来一起探索受人注目的动作游戏的魅力，以及再次成为新宠的可能性。我们设定了“4 个关键”，许多活跃在游戏开发第一线的重要任务也分别对此撰写了评论，并以次来畅谈动作游戏的新时代。




### KEYWORD1
#### 动作游戏的有趣之处

对战格斗，射击游戏都有着各自的特点和有趣之处，动作游戏也是这样，因此开发者应先考虑到游戏的有趣之处，然后再去开发。

### KEYWORD2
#### 为什么现在没有新作品问世

为申工作游戏会渐渐地在游戏厅中消失呢？一次 play 所花费的时间，制作游戏所花的功夫，成本……，这些不经常被注意到的地方，很想听听代表着制作者立场和经营者立场的真心话。

### KEYWORD3
#### 联机进行游戏·新的可能性

随着技术力量的不断进步，曾经被认为不可能实现的游戏效果渐渐的被制作出来，并且也同样可以多人进行联机作战。那么，开发者是怎样考虑动作游戏新的联机形式呢？

### KEYWORD4
#### 动作游戏的未来·进化的类型

现今，街机游戏业界由于正处在摸索期，所以应该通过探索各类游戏之间的相近性，把各类游戏中的精华相互渗透，然后再来预测动作游戏的未来。

# 动作游戏的有趣之处

现今,各公司突然开始发表各式各样的动作游戏。大家一致认为解谜性,角色个性更要素事这些动作游戏中不可缺少的东西,但是,从开发者的角度来看,他们是否考虑到"有趣"才是游戏最吸引人的地方呢?

总之,玩家的行为和感受可以通过游戏的画面来表现。这些确恰恰是在其他媒体中,如小说,电影或是电视不能表现的。因此我们认为,这是 tvgame 所特有的东西。

以种类而言,动作游戏中包括了许多分支,比如动作射击型就要比单纯的动作类有意思的多,之所以这样是因为动作和射击这两种要素贯穿在整个游戏当中,并且能够很好的融合,这就给玩家带来了新鲜的感觉。

我个人的观点认为,作为横卷轴进行的单人 play 的动作游戏,主要是跳跃型。因为是单人玩,所以这种类型在一段时间内想当受欢迎。但是,对于业界而言,动作游戏应该有一个横向的发展,从而制作出众多的新类型动作游戏来满足玩家的需要,那么此时我们就要抓住两点。第一点:是否具备攻略性和解谜性。就版面而言并不非得有什么特别的要素,游戏的难点和重点应该体现在敌方角色在版面的配置上,这样玩家以敌方的弱点为突破口来体会游戏的趣味性。同时要注意的第二点:对于那些不得不跳跃的游戏,例如:《魔界村》,《神奇男孩》这样优秀的作品,跳跃只是玩家熟练掌握版面的体现,但其中最重要的是在跳跃中和跳跃后对敌人采取的手段。

从侧面来讲,游戏中多一些有趣的地方是吸引玩家的重要手段,上面提到的两个作品最能体现这一点。

因此无论什么样的游戏都有其内在的有趣性。(ARIKA·西谷亮)

首先,最初出现的游戏气操作感很强,可以说打斗的快感是很重要的因素。在游戏的过程中必须让玩家不断地有这种快感,因此操作性就成了相当重要的一点。

另外,在游戏画面上要有比较明显的'亮点',让玩家在游戏时产生'这个……真是太棒了'的感觉,如果达到这个程度,就无论如何也能够吸引住玩家了。




在动作游戏中因为并不像对战格斗游戏中有那种瞬间的爽快感,所以玩家就要在整个游戏中去寻找,去体会有趣的地方。这可以理解成对游戏的一种钻研,当这种钻研达到一定程度时,那些有趣的地方就会被玩家一一发现。(SEGA·名越捻洋)

**爽快感超群的集动作游戏大成的《快打旋风》**



1989\CAPCOM

《快打旋风》的完成度远远凌驾于以前的同类型游戏,真实的动作,爽快的操作感以及性格各异的角色,在当时绝对是无人能出其左右的。它的出现成为了以后动作游戏发展的方向。

**由独特的世界观以及强烈的难度形成的具有高魅力性的最后的忍道**



1988\IREM

以忍者为题材,具有厚重的世界观的 IREM 出品的动作游戏最高峰,它的气氛独特,主角可以使用 4 种武器,并且可以进行各种跳跃,使得以游戏具有相当的个性,它的高难度在当时也是业界的话题。

## 由动作游戏逐渐减少的现像而导出的关键

- 首先动作游戏必须有趣
- 现在动作游戏在制作上要引入全新的理念
- 运用最尖端的 3DCG 技术
- 使协力·通信成为新型动作游戏的卖点
- 让玩家能够感受到多人 PLAY 的真正乐趣

# 为什么现在动作游戏的数量和种类在逐渐减少呢？

下表中是关于动作游戏在每年所占的比例的说明，大家可以看出动作游戏的比例正在逐年递减，而格斗游戏风潮的兴趣也是动作游戏被淘汰的原因，那么动作游戏的消失是时代必然的结果吗？

如果纯粹地从商业方面考虑，在街机中充斥着大量的格斗游戏的现象并不全是商家的责任，正是因为玩家们需要这种类型，才使得它拥护广阔的市场，这也是符合商家利益的。在这种强大的格斗风潮下如果硬要制作其它类型的作品而不考虑市场的话是不行的，这也是动作游戏在减少的原因之一。

但是，现今的格斗游戏夫论是种类还是数量都已经达到了差不多饱和的状态，这样，其它类型的游戏的制作时机也就出现在眼前了。正是有了这种机会，商家才热忠于制作格斗类型以外的游戏并令其形成新的风潮，由此，今后游戏中心里的游戏种类会以令人难以想像的速度增加。

现在，由于硬件水平的提高，使许多以前不能实现的构思能够很好地应用在游戏制作上，其中最大的变化就是游戏的3D化，如以这一点为突破的话，我们绝对相信动作游戏会再次东山再起的(SEGA・名越)



全部的谜！对玩家的挑战！
ドルアーガの塔

1985\NAMCO

基本的规则十分简单，游戏是在共有60层的塔中进行的，各层都有隐藏的宝箱，如果不拿到就不能过关。能够找到每层的宝箱是游戏的最大难点，也是当时玩家们津津乐道的地方。它吸引无数向它挑战的玩家。

商家在制作游戏中不会考虑某个人是否爱玩，如果是这样那么这个作品就是失败的，商在制作时应考虑到更多玩家是不顾会和某个作品产生共鸣，这就是在今后的动作游戏制作中开发商应考虑的事情。

另外，由于动作游戏在制作上比较费时费力，所以用同样的人力财力在制作对战格斗游戏时会使开发费用变得有利，而这样的制作技术也比较容易掌握，因此玩家们在游戏中心看到情况就是某个作品的续篇出得很快。

小的制作公司首先会考虑一个作品是否会嫌钱，这就使得它们在相同的开发资源的情况下去制作对战格斗游戏而不是动作游戏，这不仅仅是费用的问题，而是因为动作游戏的开发需要企画能力很强的高手，没有这样的人物，要想制作一个高水平的动作游戏无异于痴人说梦。所以我们选择了制作格斗游戏，事实证明这是个正确的选择。(ARIKA・西谷氏)

以正统的“CAPCOM流”为神髓的
幻想跳跃动作型游戏
魔界村



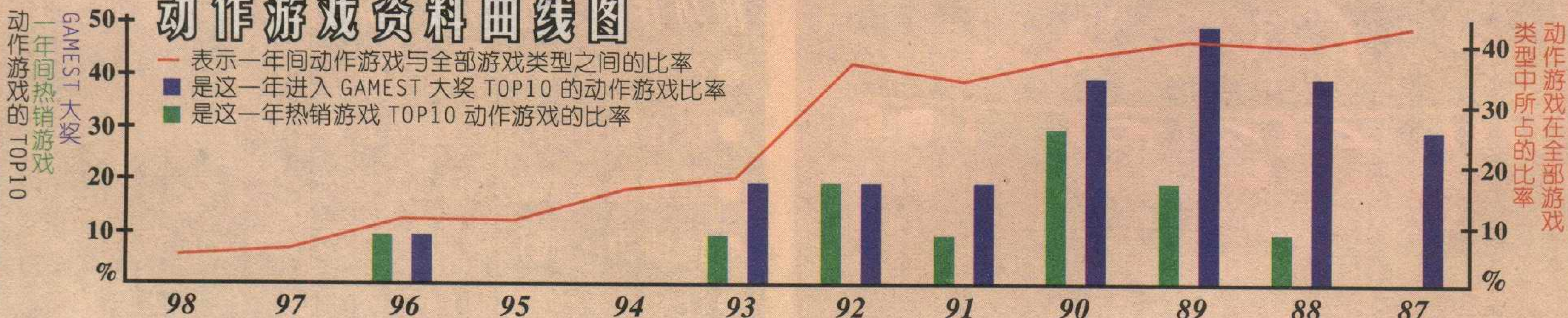
1985\CAPCOM

画面具有很强的质感，世界观也相当的独特，这就是跳跃型动作游戏的名作——魔界村，它无论是视觉的冲击感还是各具特色的敌方角色都能与玩者的心产生共鸣，这也是《街霸Ⅱ》以前CAPCOM最有名的作品之一。

最近，在游戏中心中玩游戏的所花的时间比较少，这是因为没有能够让他们长时来玩的游戏，也就是说“一币通关”的时代已经结束了，出现这种状况的原因是由于动作游戏种类和数量的痿缩。这也说明了人们正期待着新类型动作游戏的出现。

但是，如果游戏时间过长会带来收人减少的苦恼，这时于经营者来说是相当不利的。因此如果能出现游戏时间少，人气度高的游戏，这无论是对开发商、经营者还是玩家来说都是一件相当愉快的事，当然无论制作什么样的游戏，玩家的需求是第一重要的事，然后再考虑商业上的动作。(TAITO・津田)

为什么有好的构思但却汪能轻易实使呢？这其中一个原因就是就价基板的存在，象SPIKROUT这样的游戏，其优秀成度是可以肯定的，使其开发费用却不是所有的商家都能接受的。第二点就是PS基板虽然容易开发，但其表现能力更差强人意，所以我们选择了SEGA的NAOMI基板，在这个平台上制作游戏企画，使人们有了许多新的构思，这样无论是开发动作游戏还是格斗游戏相信会对期盼已久的玩家有个比较完美的回报。(CAPCOM・船水氏)



# 协力·通信 PLAY 是否会产生新的可能性?

SPIKEOUT 系列的出现是具有相当的冲击感的，它的存在并不仅仅是协力·通信这么简单，它所给我们带来了一种新的制作理念，这就象以前以“龙与地下城”为首的哪些经典动作游戏给我们带来的冲击感一样。但是 SPIKEOUT 的特异点是不同的玩家（选择不同的角色）在画面的视点是各异的，这相对于以往的 2D 动作游戏来说是一种革命，由于游戏基板性能的提升，使得游戏音效也有了新的突破。3D 的拟真场景加上动人心魄的音效以及恰当的参与性，玩家没有理由不喜欢。因此，协力·通信以及其进化型是今后街机市场的发展方向。

SPIKEOUT 在开发阶段，我们就考虑制作成“协力型”，但是这只是考虑而以，如果硬要向这个方面靠相信也不会形成最终的作品，那时我们想的只是把游戏作得更有趣。通信机能只是让与你合作的玩家可以分享你前面的游戏成果。

但是，SPIKEOUT 最终能成为现在协力型动作游戏的代表，这和游戏设计时的种种设定是分不开的，比如游戏场地的设计者都要求我们把它制作成这样。正是由于游戏中玩者的自由度很高，所以协力才能成为它的卖点，当你一个人玩的时候是否感到有些天助呢？如果此时突然出一个你素不相识的人来帮助你闯关，你是不是会再次奋起战斗呢？我想，这种玩家心理上微妙的变化就是这个游戏的成功之处。考虑到这些情况，现在的游戏种类也要不断地向这方面靠拢。(SEGA·名越)

以同名小说改编的
多人型动作游戏的经典
《龙与地下城》系列



1985 \NAMCO

D&D 中是一个以幻想的世界为背景的横卷轴动作游戏，最多可以 4 人同时进行，它引入了家用机中 RPG 的某些要素，华丽的魔法、细腻的敌方角色以具有很大迫力的 BOSS 是本游戏的最大特点，直到现在仍有许多 FANS。

现在通信·协力型游戏已经不是什么新鲜的东西了，其种类和方式也会随游戏人数的增加而增多，其中商家扮演的是发展其广泛可能性的角色，当然这是要在令游戏变得更有趣的前提下才能成功的。比如射击类游戏的经典之作《雷电》，它的合体攻击是该作品最为闪光的亮点，这种方式会使一些低手也能“放心”地去玩。协力·通信型游戏还得玩家提供相互交流的空间，两个或是几个不相识的玩家会在同一个游戏中相互切磋，相互帮助。这也体现了游戏有趣之处会给玩家们带来快乐。

多人同时 PLAY 的元祖!
ガントレット




1985 \亚达利

这是一款阶层脱出型动作游戏。玩者可以任意选择性能各异的 4 个角色中的一个，并且可以 4 人同时游戏，这也是街机中多人游戏的先驱作品。在这款游戏中有着许多划时代的构思。

考虑到经营者的收入，那么在同一台机器前 1 人玩没有 2 人玩赚，2 人玩没有 4 人玩赚。因此还可以得出一个结论，那就是协力型游戏相对来说是很赚钱的，这也是它能流得开的一个重要原因，多人协力型游戏可以使更多玩家快乐，这是再简单不过的道理，它所产生的游戏气氛是玩家们能够持久地维持高提币率的重要酬码。这恐怕也是开发者的初忠吧。总之，这种就类型游戏的出现给街机业界带来了一股令人兴奋的风气。(ARIKA·西谷)

通信型动作游戏是今后街机的发展方向

SPIKEOUT 被称为通信型动作游戏的先驱，它采用了多人给作进行的游戏方式，在战斗中玩家们可以制定有利的战术，而敌方一侧也会对玩者操纵的角色进行组合型的打击。像这种敌我双方的动作相互联系的游戏会以不同的形式逐渐出现在游戏中心。

具体地说，4 人或者更多的玩家一齐进行游戏时，就会以会话的形式先进行战术上的统一，然后再以各个的技术出奇至胜。这样在玩游戏中并不只是一味地打倒敌人便 成为街机中的潮流，它要求玩家要有更高的协作性，使游戏变得更为有趣，这也是商家今后的制作方向。(TAITO·津田氏)

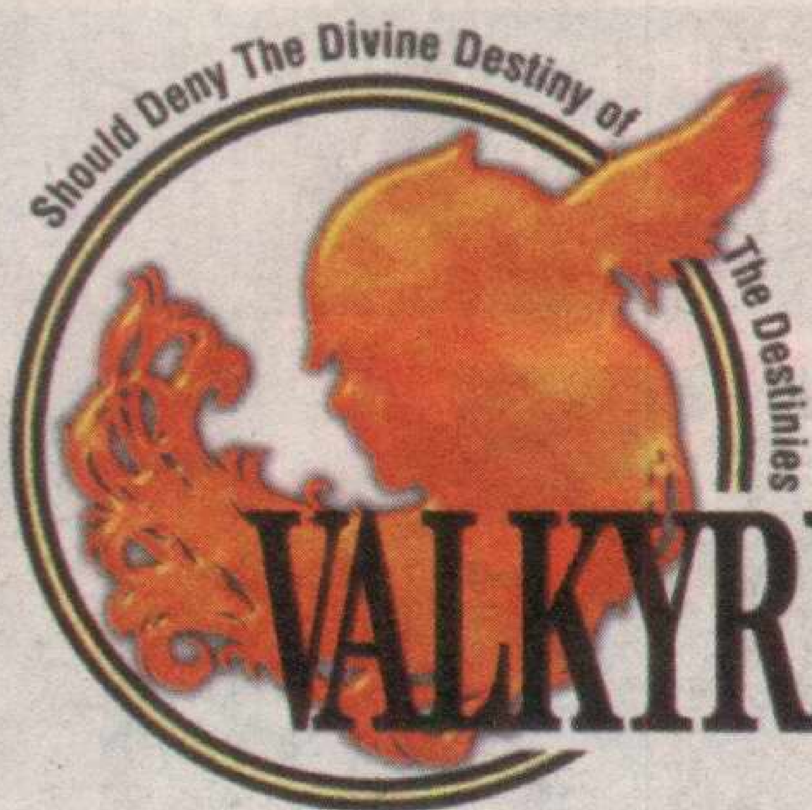
今后通信型游戏不但会在街机上大流行，在家用机上也会放出它诱人的光芒，虽然机种不同，但它们都有一个共同的目的，那就是让更多的人利用网络与不同地区的玩家进行切磋和交流，这是以往的游戏形式所达不到的。这样各个厂商在这种制作风潮会有更为激烈的竞争。那么到底会制作出什么游戏呢，身为制作者的我想到这一点都十分兴奋。(CAPCOM·船水氏)

动作游戏的历史非常悠久，到现在为止以横卷轴为视点，并且以各种跳跃为基准的游戏占具很大部分，这也是动作游戏的主流。198 年 NAMCO 的**パックランド**、IREM 的**スパルタン** X 是最早出现在名作。

动作游戏的全盛时期是 1984～1988 年，CAPCOM 的魔界村；SEGA 的**ピットフォールⅡ**、神奇男孩系列以及**ゲイングフンド**等热销游戏的大量涌现的出现使动作游戏成了狂热的状态。另外，TAITO 的 MTJ 氏制作的**バブルボブル**等动作也获得了大好评。这些都是当时各大游戏制作公司全力技持的结果。

后来 NAMCO 和 SEGA 为了能吸绅更多的客层，制作了不少搞笑类的游戏。在同一时期 CAPCOM 制作的《快打旋风》以新颖的纵深移动和爽快的格斗成为了当时最受欢迎的动作（闯关）游戏，它的完成度之高，使其它的同类型游戏与之相比几乎全部歆然失色。后来又推出了被称为格斗游戏里程碑的作品《街霸Ⅱ》，同时还不断地推出如《吞食天地Ⅱ》、《异形对铁血战士》、《龙与地下城》系列等高水准的动作游戏，这使其事业达到了顶峰，那时也是动作游戏最为繁容的时期。

我们现在所处的时代似乎是动作游戏最为黑暗的时期，动作游戏的模落使厂商不得不寻找新的构思。以 3D 技术制作的《快找刑事》的出现也许是能迎来动作游戏新时代的唯一作品。




# STAR OCEAN THE SECOND STORY

责编/E·T

## 《女神传说》与《星海》的深刻关系!!

**当今可以在RPG领域与《勇者斗恶龙》堪称双壁的《星海》系列,其充满临场感的限时作战系统和自由设定角色能力都是它广受欢迎的秘密所在,一定有很多FANS期待着它的续编问世吧,遗憾的是现在仍没有有关续作的新闻出现,不过在这之前,同开发组制作的《女神传说》所表现的系统及世界观却使人为之一振。这部作品是以北欧神话为背景讲述诸神和人之间的故事,虽与SF的《星海》相对很不相同,但它在各个地方都继承了前者并有所进化。本文探讨一下《星海》与《女神传说》之间的微妙关系。**

### CHECK 1 《星海2》斗技场上登场的偶像

《女神传说》里的主人公,是住在由诸神支配的神界瓦尔哈拉的战斗女神瓦尔基里。她其实在《星海2》中就已登场,在《星海2》中方希堤镇斗技场上,有一名引人注目的女战士,她就是本作的主人公瓦尔基里。不过目前我们还不知道瓦尔基里的真面目,只是从去过斗技场的人那里得知她是个有倾城之貌和绝对强劲武力的女子。这样引人暇想的女性在《女神传说》中终于可以自由使用了。




#### 主人公瓦尔基里和神秘少女普拉琦娜

女神瓦尔基里的任务是在神界瓦尔哈拉诸神黄昏之战前集结兵力。为此她在人间米德加尔德巡视寻找战士。同时找到倒巢食人界的NEEROMANCY等敌人是她的任务。瓦尔基里送往神界的全是战死沙场战士们的灵魂。因此她拥有听到濒死战士声音的能力。当她听到时就会到那战士身边,请求他的灵魂加入。于是战士的灵魂就再度上阵,一边打到地上界的妖魔鬼怪一边为神界战争作准备。从外表看,瓦尔基里只是个人类少女,她名叫普拉琦娜,有一头美丽的银发,她和瓦尔基里的关系只要是玩过《女神传说》的人都会明白她们是同一个人。

### CHECK 2 仲间人物鲁西奥的秘密

在可成为仲间的战士中,有普拉琦娜青梅竹马的好友鲁西奥。这名角色是某开发组特意安排的,在《星海》中也曾两度登场,这回虽是配角但仍会非常活跃。



左图中的最下方,拿着细剑的就是鲁西奥。又是一张娃娃脸。




在《星海1》里シルヴァランド宿屋中作为掌柜的儿子出场对女主角ミリー非常亲近。




《星海2》中是和主人公レナ一住在同一村的少年,和上作不同,性格变得很温和。

### CHECK 3 迷宫全部采取横卷轴形式

#### 和《星海2》中纹章之森相似

《女神传说》里的迷宫采用横卷轴形式,在《星海》系列中向下俯看的形式不同。

#### 加入动作游戏要素

在《星海2》里,マーズ村的纹章之森迷宫就是采用横卷轴形式。这和《女神传说》中的迷宫是相类似的形式,但是在《星海2》中也只有这么一点。

在《女神传说》中追加了动作性要素。例如在纹章之林内你是不能跑的,而在本作中就有跳跃和滑跑移动的可能,也会有设法跳上高处的移动平台和进入窄过道这样的要求动作场面出现。还可以把特有的物品扔出去。




《星海》中纹章之森的画面,进入森林深处就会有敌人绑架团登场。和他们谈话后就进入战斗画面。



在本作的迷宫中敌人飘浮在画面上,与之接触就会战斗开始,如果不想打,可用跳跃或滑行避开。

### CHECK 4 战斗中可与仲间进行组合攻击

#### LINK,咒纹干涉系统加强

在《星海》系列的战斗中,就可以用特殊技和场上组合,让玩家享受到格斗游戏式的热战,在《女神传说》中,速度和战术性都得到增强,与仲间发出连携技和反复进行咒纹组合都成为可能。

#### 1. 同一角色的组合

在《星海1》中,依据装备物品可连续使出三种类的必杀技,在《女神传说》中角色也可能持3种攻击技,这里物品并非必要,只要连按攻击键就可出连续技。




装备LINK COMBO这些物品可以令必杀技成为连击的形式。




本作可以利用按键的次序实现上、中、下段的连续攻击。

#### 2. 仲间同士的组合

《星海2》使用特殊技可使仲间的攻击变得容易或增加我方咒纹的威力。但不能依赖这类偶然因素。但在《女神传说》中的确会因4人组队而使技和咒纹自由组合。例如一名角色使用剑技,魔法师用咒纹,其它角色再用必杀技来实现决定的一击。






# 哈尔滨　游戏服饰专卖店

腾达

## 跨世纪大酬宾

**最新登场:**

99 真草雉京:外衣 + 内衣 + 裤子 + 手套 + 裤链 = 420 元
99K 上衣 + 裤子 + 项链 = 360 元(皮版)
98 草雉京:(矢吹真吾)上衣 + 马夹 + 内衣 + 裤子 + 手套 + 头带 = 400 元
八神庵:上衣 + 衬衫 + 裤子 + 项链 = 380 元
特瑞:上衣 + 裤子 + 手套 + 帽子 + 内衣 = 320 元

**特价推出全皮版:**

98 草雉京:上衣 + 马夹 + 内衣 + 裤子 + 手套 + 头带 = 450 元
98 八神:上衣 + 衬衫 + 裤子 + 项链 = 420 元
斯科尔:上衣 + 内衣 + 裤子 + 项链 = 460 元
斯科尔舞会服装:上衣 + 裤子 = 420 元
塞法:大衣 + 内衣 + 裤子 = 400 元
莉诺亚:上衣 + 内衣 + 护腕 + 项链 = 380 元

99 真草雉京裤链:60 元/条
99 真草雉京手套:35 元/副
八神裤子 85 元/条
七枷社裤子 85 元/条
K'裤子 160 元/条
全勋裤子 120 元/条
99 真草雉京内衣 120 元
外国僵魔鬼面具:60 元
K'项链 35 元/条
HOT 项链 35 元/条
谢庭锋项链 35 元/条
魔鬼皮带 80 元/条

克里丝:上衣 + 内衣 + 裤子 + 项链 + 护腕 = 280 元
98 罗伯特:上衣 + 裤子 = 260 元
七枷社:上衣 + 裤子 + 背带 = 280 元
学生装(立领装):上衣 + 裤子 = 240 元

**女神异闻录:**

周防达哉:上衣 + 裤子 = 260 元
荣吉:上衣 + 裤子 = 260 元

HOT 教跳舞录像带 80 元/套(包括滑步、特技)
HOT 肥裤子 80 元/条(颜色全)
HOT 写真集 50 元/本(品种多)
斯科尔项链 50 元/条戒指 40 元/个
莉诺娅项链 80 元/条

草雉京领标:10 元/对　草雉京头带:20 元　草雉京皮手套:80 元
特瑞帽子:35 元　八神项链:35 元　HOT 明信片:50 元/套
HOT 头巾:35 元　HOT 电话本:30 元/个　HOT 背带裤:160 元/条(颜色全)
特价推出格斗王钥匙链:包括草雉京、八神、樱花大战等等 15 元/个
特价推出格斗王胸章:包括草雉京、八神、心跳纪念品、幽游白书各种漫画主人公等 25 元 /个
特价推出 HOT 胸章包括:TONY 安、文熙俊、李在元、张佑赫、KANG TA 每 25 元/个
特价推出 HOT 钥匙链包括:TONY 安、文熙俊、李在元、张佑赫、KANG TA 每 25 元/个
特价推出 HOT 项链包括:95 年标志和 98 年标志 TONY 安、文熙俊、李在元、张佑赫、KANG TA

HOT 幸福黑底白边大衣 160 元/件
HOT 四件套:银灰马夹 + 外白短袖 + 内黄长袖 + 肥裤子 = 300 元
HOT2000 北京演唱会出场服:西服 + 衬衫 + 领带 + 裤子 = 380 元(we are future)
HOT 套服:西服 + 裤子 = 300 元
迈克尔．杰克逊吉隆坡演唱会演出服:上衣 + 裤子 = 400 元

玩友有特殊要求,本店还可订做,保证忠于原版,本店同时提供大量鬼服和大量演出服.而且本店商品均向有关部门申请保险,如有邮购丢失现象均可索赔.(注:如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚,均写净量尺寸,把自己的联系电话写上,一定把字迹写清楚,索取 2000 年最新游戏服饰相片及详细资料每分 5 元,千万不要错过机会)。

**本广告长年有效!　本店网站制作过程中,敬请期待!**

**地址:哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号**
**邮编:150080　收款及联系人:杜遴遴**
**联系电话:(晚)0451—6670072　传呼:0451 - 128 - 5102818**
**批发专线:013904646351　e - mail: dladm@ 263. net**

---

中国专业游戏网 China Gnet.COM

GNET 新亚智乐电子实业有限公司

# WWW. CHINAGNET. COM

## 中国专业游戏网














## 商家的交易平台!
## 玩友的网上乐园!

特别推荐:GNET 最新产品——DC 音乐沙锤
DC 金手指
电视直插音乐沙锤

北京联系电话:010 - 65924082
传真:010 - 65958264
地址:北京朝外头条甲 93 号瑞丰大厦 103 室
广州联系电话:(020)81851337　81861313
传真:(020)81900258
联系人:熊先生　手机:13016088135
地址:西堤二马路 8 号南太工业品市场 A1 门市部
香港地址:九龙旺角弥敦道 582 - 592 号信和中心 701 室
电话:00852 - 22648532
FAX:00852 - 22648570
E - mail: GAME@CHINAGNET. COM

---

# 广州纽沃德电子公司

本公司为世嘉公司授权中迅代理“DC”主机之华东总代理,所销售主机均为原装正宗,由香港直接入货,长期专业批发 DC 主机、PS 机、PS II机、最新 PSONE 便携机、GB 机以及各主机周边配件、软件、GB 卡带等,欢迎各地客商来电、来涵洽谈合作,公司宗旨:

## “携手同进,共创未来”

当今业界,风起云涌,世嘉 DC 机以高性能低价位,高品质及成熟而受国人欢迎的软件技术,必受国人之爱戴。PS II改机也成新宠,新的浪潮业已显现,PS II、PSONE 如日中天,GB 机大行其道,电玩业界好不热闹,本公司将出厂价供应各主机的配件及周边,一手的主机销售价格,给您的销售提供保障,各式软件:PS、SS、DC、PS II、CD、VCD 动画,更是品多价廉,量大优惠,欢迎前来批发。

**现本公司诚招全国各地区分销商以及总经销**

公司地址:广州市沿江西新基路 26 号(五金大厦)四楼
电　话:(020)81871103　传 真:(020)81871103
手　机:13003406558　13002571904　联系人:卫先生、谢小姐
苏皖总经销:南京新世界电子电器批发中心
地址:南京建宁路 12 号金桥市场东三楼 734 包间
电话:(025)5613838 - 2277　5633814　传真:(025)5621582

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

# 搞笑版 FF 剧本之
# 逃离米德加市(中)

文/chocobo(来自 http://ffworld.yeah.net)
责编/DRAGON

"这是在什么地方……"Cloud 悠悠醒转。

他动了动身体,感到骨头好象散了架一般……

"有没有邦迪……我的手好象擦破了……"Cloud 呻吟着……

"一张邦迪~1 个 Gil。"一个甜甜的声音在他耳边响起,一股淡淡的芳香在他鼻前掠过……

Cloud 心里一沉,睁开眼睛……一张熟悉的面孔出现在他面前,居然是那个买花姑娘!

"大帅哥~还认得我吗?"Aerith 对着 Cloud 微微笑。

Cloud……汗……:"认识啊,上次……那个……走得比较急……所以……"

Aerith:"没关系,我们不是又遇见了吗?不过这次……你看看你周围!"

Cloud 坐了起来……环顾四周,原来是一个教堂,而他的身下……竟然是个玫瑰花坛。

Cloud 鼻尖沁出还细汗:"这该死的导演,怎么不在这里放个安全气垫?!哎呦……疼……"

Aerith 盈盈一笑:"上次的一枝玫瑰 10Gil,这次你从上面掉下来……教堂顶棚维修费 200Gil,花坛损坏费,150Gil……"

Cloud 脸色煞白。

"还有我因受到惊吓的精神损失费 200Gil……"Aeirth 扳着手指……

"不要啊……"Cloud 惨叫着跳了起来,往后门夺路逃去。

"都给我站住!"

一声大叫把正在逃亡的 Cloud 和正在追命的 Aerith 都镇住了。

"呦,这不是 Reno 队长吗?"Aerith 迎了上去。

一个身穿便装的青年男子站在教堂门口,他的身后是 4 个神罗士兵。

Reno:"Aerith,Rufus 公子要的玫瑰呢?我是特地来取的……你和士兵 A 在桥上说好的。"

"……"Aerith 指身后,"这个……那个……"

"什么!这些花……都……555……我怎么向 Rufus 公子交代,他会杀了我的……"Reno 趴在花坛边捧起玫瑰残瓣痛哭着,"是谁?这是谁干的!?"

Aerith 指了指楞在后门口的 Cloud。

Cloud 看着眼中布满血丝的 Reno:"这个……纯属意外……你们有没有财产保险?"

Aerith:"NO!"

Reno:"NO!而且我后悔当初为什么没有买人寿保险……"

Cloud:"那……怎么办?!"

Reno 一脸阴沉:"小子们,给我上!都抓起来!"

他身后的士兵一拥而上。

Aerith:"你们干吗要抓我?!"

Reno:"看你长得不错,相信 Rufus 公子会喜欢的,哈哈哈哈。"

Cloud:"那抓我干吗?"

Reno:"拉回去当壮丁!"

Cloud 和 Aerith 暴走……

Cloud:"终于摆脱了那个叫 Reno 的家伙……"

Aerith:"但你还没摆脱我!"

Cloud:"……"

Aerith:"而且你刚才在教堂上面用木桶压下面的那些士兵……居然会砸到我?!!!医药费 30Gil,误工费 100Gil……"

Cloud:"这个……请问姑娘芳名是……"

Aerith:"没搞错吧,我是女主角啊……Aerith。"

Cloud(嘀咕):"爱丽丝……好俗的名字哦。"

Aerith:"恩?什么!"

Cloud:"没有啦,我是说你的名字好别致哦。我爱丽质佳人,悦之丝竹美文……"

Aerith:"好酸~~~别以为你说好话我就放了你……你的名字是什么?"

Cloud:"(失败……她居然无动于衷……)我叫 Cloud,我就象一朵云,会替你抵挡那骄阳烈日。"

Aerith:"地下世界没阳光……"

Cloud 受挫……

Aerith:"遇见你就象遇见一朵霉云……"

Cloud 自信心再次受到打击。

Aerith:"遮挡了我原本就已暗淡的天空……你可以去死了!不过……先给钱后去死!"

Cloud 彻底崩溃……神智恍惚地跟着 Aerith 来到她在 5 号街的家——贫民区唯一户个豪宅。

Aerith 的母亲——Elmyra:"宝贝女儿,你终于回来了,怎么带回来个帅哥,是你新的男朋友吗?"

Aerith:"不是……"

Elmyra:"那今天赚了多少钱?"

Aerith 满腹委屈,哭哭啼啼将事情原由向母亲述说了一遍。

"现在好了,教堂花店肯定被神罗兵查封了……55555……"

Elmyra 满脸怨恨盯着 Cloud:"你这小子居然断我家的生路!拿钱来!"

Cloud 此时神志稍许清醒些了:"这个,我身边只有 20Gil 啊……"

"什么????!!"Elmyra 暴怒,将 Cloud 这个穷小子用扫把轰出门外,附送一盆洗脚水……

Cloud 孤零零走在 5 号街贫民区,四周散布着难闻的臭气……

他突然似乎又闻到那熟悉的香味。

"??!!"

Aerith 居然站在他的面前!

Cloud:"你……"

Aerith:"想走?门儿都没有!你有多少资产?!"

Cloud:"4659Gil,存在 7 号街酒店里了,我就这么多。"

Aerith:"哇!还算正点!好,我跟你一起去拿!"

Cloud:"你?!"

Aerith:"怎么?看不起我?我会魔法,在你受伤的时候会帮你用魔法疗伤……"

Cloud:"那你先前居然还问我要医药费?!"

Aerith:"……"

就这样,Aerith以逼债人的身份留在了Cloud的身边……

沃夫特商业街,灯红酒绿,很难想象在贫瘠的地下世界还有这么繁华的地方。

Cloud居然听说有个叫Tifa的姑娘被卖到这里,并被老色鬼Corneo带走了。

Aerith:"Tifa……她是你的朋友?"

Cloud:"是啊,也是反神罗组织的成员。"

Aerith:"那她怎么会穷到卖身?"

Cloud:"可能是反神罗组织破产了……啊,不好!我的钱!"

Cloud顿悟,汗……

Aerith:"那你现在是……"Aerith一脸阴沉。

Cloud:"这……这个……还没证实。我得去找她问问。"

Aerith:"我和你一起去,你休想逃!"

两人来到Corneo的宅院门口。

Cloud:"我们能进去吗?"

守卫:"你?这里男子与狗不得入内!"

Cloud:"@#$%^&……那怎么办……"周围守卫森严。

Aerith盯着Cloud上下打量……

Cloud:"干、干吗?请不要用这种暧昧的眼光看着我。"

Aerith:"嘻嘻,你小伙子长得真~俊!"

Cloud:"你……"

Aerith将Cloud拉到一边:"你变成女的就可以进去了呀。"

Cloud:"啊,救命啊,我不想做手术!"

Aerith:"只要换身衣服就可以了呀。"

Cloud:"我又不是变态……"

Aerith:"那你不要钱了?"

Cloud:"好吧……"

于是Aerith带着Cloud在商业街里到处"坑蒙拐骗",没有花一分钱就搞到了全套的妇女服饰。

经过Aerith的精心化装打扮,Cloud居然变成了一个亭亭少女,"她"初着此装,略带羞涩,脸泛红晕,娇羞可人,真是……连Aerith都看痴了……

Corneo的宅院门口。

守卫:"什么人?!哦,又是你,咦?这位姑娘是……"

守卫看着Cloud竟然呆了。

Aerith:"看什么看!看你个大头鬼!我们可以进去吗?"

守卫:"……"

Aerith不管那呆呆的守卫,径自拉着Cloud推门入内了。

门内有Corneo的下属迎了上来。

"(啊!今天居然有鸟自己飞来了!)两位小姐请~~我们Corneo大人现在有事,请到客厅休息一下,等会儿我会来叫你们。"

地下室——兼客厅。

Tifa:"555555……想不到我会沦落到此……"

Cloud:"Tifa?!"

"Cloud!"Tifa转过身来,却只看到两个美女站在她的面前,"你们是……刚才明明是Cloud的声音啊……难道这里是鬼屋?"

Cloud:"不是啦,是我!我是男主角,怎么可能摔死呢?"

Tifa:"啊,自古红颜薄命,帅哥长命,果真如此啊,我真是太高兴了!……你怎么这身打扮?"

Tifa注意到了Cloud的打扮,笑得花枝乱颤,差点瘫倒……

Cloud:"……"

Tifa:"不过真的很漂亮,如果我是男生一定会迷死你的……"

Cloud脸红得象苹果。

Aerith:"你怎么会到这里的?!"

"我……我……55555……神罗攻击了我们的总部……把我抓到这里来……卖了5000Gil……"

Cloud&Aerith几乎同时晕厥。

Cloud:"那……那我存在你那里的血汗钱呢?"

Tifa:"那个啊……被我藏在我房里了。如果我们逃出去的话我可以带你去拿。"

"谢天谢地!!"Cloud和Aerith长嘘一口气。

Tifa:"Cloud,她是谁……"Tifa指指Aerith。

Aerith:"我叫Aerith,是Cloud的债主!"

Tifa:"债主?!"

Aerith:"是的,欠我560Gil,医药费么……我就不追究了……"

Tifa转身对Cloud:"你哪里得罪她了?"

Cloud一脸无奈……

Tifa:"算了,我们还是先想如何出去吧。这里戒备森严,我们要等那老家伙毫无防备……"

Tifa正说着,阶梯上有人叫道:"姑娘们,快上来,Corneo有请!"

Tifa:"大家小心点,这个老色鬼很有名……"

胖胖的Corneo,晃动胖胖的肚子,摇着胖胖的脑袋,看着瘦瘦的Tifa,闻着瘦瘦的Aerith,盯着瘦瘦的Cloud……Cloud面泛桃花……

"就是你了!"Corneo停在Cloud面前,"今晚我们一起过……"

Cloud感到鸡皮疙瘩都起来了……

Aerith:"什么,你居然选他?"

Tifa:"天哪!我难道不漂亮?"

Corneo:"你们就给我的下属吧……"

Cloud看了看Tifa和Aerith——她们两人暴怒……被许多守卫拖了出去……

Cloud默默地随Cornoe到了里间……

Corneo:"你那么漂亮,跟了我会有享不尽的荣华富贵……"

Cloud心道:"老套的台词……"

Corneo:"你那么可爱,一定会给我生个更可爱的孩子……"

Cloud开始反胃……

(这里略去少儿不宜的挑逗言语N字……)

Cloud实在受不了了,三下五除二将身上女孩子衣饰取下,露出男儿本样!

"看清楚没有!我是BOY!不是GIRL!你束手就擒吧!"Cloud凶狠地对Corneo叫道。

Corneo大惊,但马上镇定下来,满脸堆笑:"嘿嘿,说老实话,我更喜欢BOY!"

Cloud终于忍不住,开始吐了起来……

这时Aerith和Tifa冲了进来。

Aerith:"哎呀,你怎么把我好不容易帮你搞来的东西都撕了?!这还能当很多钱呢!"

Tifa:"Cloud,你没事吧,他没把你怎么样吧……"

Cloud:"呕……他原来是个GAY……"

Aerith:"不会吧……"

Tifa:"这也太……"

Corneo:"啊……你们怎么能回到这里来的?"

Aerith:"我用我的迷花粉……"

Tifa:"我用我的拳头……"

Corneo:"你们想怎么样?……求你们了,不要把我这丑事张扬出去……"

Aerith:"好办……放我们出去,再给我们5000Gil。"

Tifa&Cloud:"对!"

Corneo:"好!没问题!我现在把钱给你们……"

他颤巍巍把手伸到了床下……轰然一声!床前的地板坍塌了。

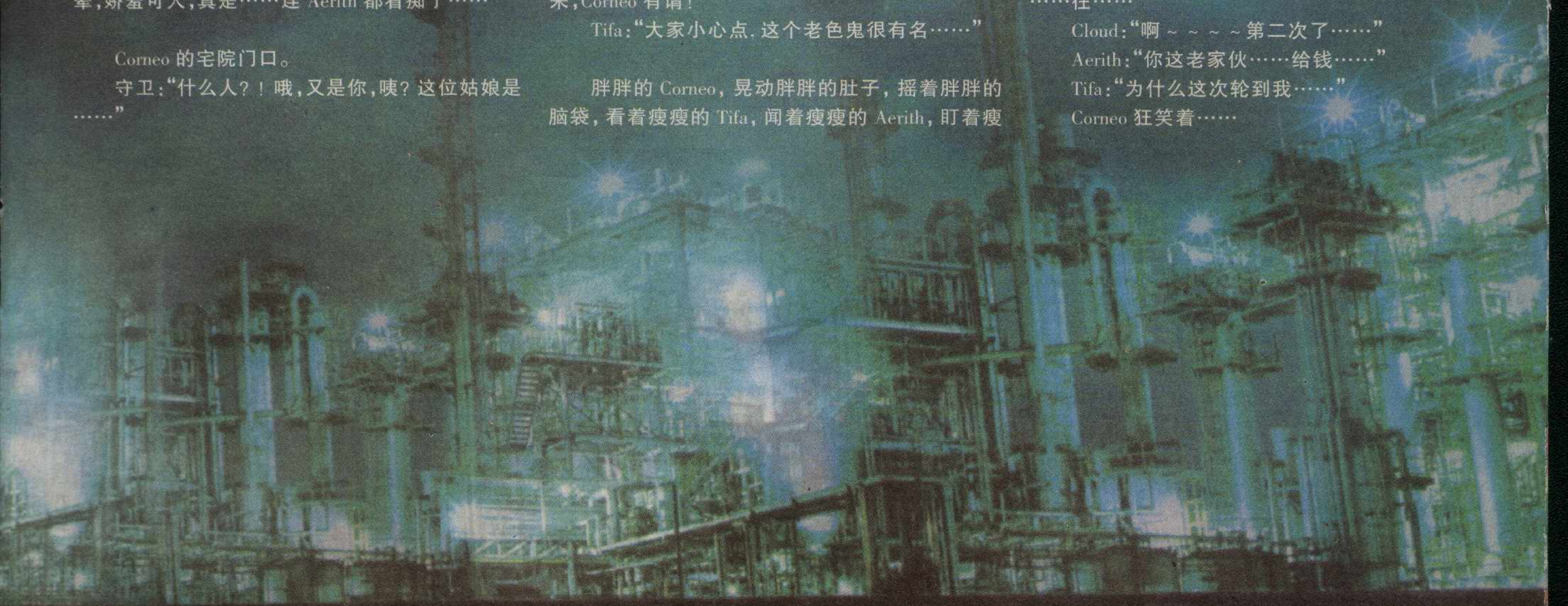
三人从地板缺口往下坠……往下坠……往下……往……

Cloud:"啊~~~~第二次了……"

Aerith:"你这老家伙……给钱……"

Tifa:"为什么这次轮到我……"

Corneo狂笑着……



# 沈阳金利达游戏批发中心

批发、零售、邮购、维修

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号 收款人:马宏杰 邮编:110001

PS Ⅱ主机 + 原装振柄 + 8M 记忆卡 + 直读 + 全区 DVD 功能,售价:3650 元 邮费:80 元

DC 主机 + 原装柄 + 专用电源 + 引导盘 售价:1680 元 邮费:50 元

PSONE + 原装振柄 + 直读 + 专用变压器 售价:1500 元 邮费:50 元

本中心为了全国动画迷的要求,即日推出 38K 金碟,此碟易于保存,而且美观耐用,是广大动画迷的典藏极品,金碟片/6 元,银碟片/4 元,邮费一律 15 元,目录所列动画片,金碟、银碟一律都有,购买时请写明"金""银"及备选。

| 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 柯南 - 第十位乘客,超级杀计划 | 2,2 | 鬼精灵,极黑之旅 | 1,1 | 不思议游戏 - 恒国篇, | 7 | 千夜之眼,魔影紫光,铁拳 | 2,2,2 | 斗士星矢 - 北欧篇,钢铁这神兵 | 9,7 | 安达充 - 大学篇,大学篇 OVA | 2,3 |
| 金田一露西亚人偶杀人事件 | 5 | 八云立,红发少女安妮(宫崎峻) | 2,2 | 天地无用 - TV 版,外传(砂砂美) | 9,9 | 冒险少女娜汀亚,魔法骑士 | 2,2 | 斗士星矢 - 海皇篇,真红少年 | 5,1 | 安达充 - 阳光普照 | 1 |
| 金田一杀戮组碧岛,格斗王 2000 | 2,1 | 高达,W,Z,V,X,G | 各 17 | 天地无用 - 炎夏之圣诞,遥远的思念 | 2,2 | 菜菜子解体诊书,风之名将 | 2,2 | 斗士星矢 - 神与神,激战 | 1 | 侍魂 - 斩魔传,破天降魔之章 | 2,1 |
| GTO(33 - 36),蓝色高达 TV 版 | 4,10 | 高达 ZZ,高达,0079 | 各 16 | 恶男杰特,魔法舞台 | 9,9 | 幽幻怪社,万有引力 | 2,2 | 斗士星矢 - 最终圣战,黄金苹果 | 1,1 | 孔雀王,真孔雀王 | 3,2 |
| 皮卡丘的寒假 - 超级限定版 | 1 | 高达,第 08MS 小队,电影版 | 6,1 | 武藏传,女恶魔人 | 9,9 | 福星小子爱星球之变,圣水奇缘 | 2,2 | 街霸剧场版,少年街霸 | 2,4 | 少女革命 TV 版,剧场版 | 13,2 |
| 银装骑攻队,冷面魅影 | 5,5 | 高达,第 08MS 小队,完结篇 | 1 | 我是大哥大,魔术师奥梵 I II | 7,9,12 | 七都市物语,车神传说 | 1,2 | 大有克洋 - 沫之部屋,机械嘉年华 | 2,2 | 少女革命 OVA, | 3 |
| 毕其顿的恶魔,绝爱 OVA 完结 | 2,3 | 高达,W 战场回忆录,W 停不了的华尔兹 | 4,2 | 食人(铁男),魔装机神 | 6,6 | 东京巴比伦,炎之记忆 | 1,2 | 大有克洋 - 世界末日,记忆 | 2,2 | 流星花园 - TV 版,OVA | 18,8 |
| 天使禁猎区 Ⅲ | 1 | 高达,F91,逆袭的夏亚 | 2,2 | 火魅子传奇,幸运女神 | 6,6 | 乔乔奇妙冒险,第四集 | 3,1 | 大有克洋 - 亚基拉,老人与 Z | 2,2 | 流星花园 - 花样男子, | 1 |
| 超时空要塞 7TV 版,稻中兵团 | 13,9 | 高达,,0083 战士黄昏,剧场版 | 6,2 | 万能文化猫娘,大运动会 | 6,6 | 乱马 1/2 剧场版,OVA | 2,3 | 大有克洋 - 迷宫物语 | 1 | 秀逗魔道士 - TV 版一,二,三部 | 9,9,13 |
| 阳光之树,EXD - 杀手 | 2,1 | 高达,0080,蓝色高达 | 3,1 | 霸王大系龙骑士传说,铃音 | 6,5 | 黄龙之耳,生化危机真人版 | 1,2 | 宫崎峻 - 风之谷,幽灵公主 | 2,2 | 新秀逗魔道士,剧场版 | 9,2 |
| 棒球英豪 TV 版(下),梦幻妖女 | 17,1 | 超时空要塞 TV 版,加强版 | 12,4 | 异次元世界,时空转抄 | 6,6 | 太空战士 Ⅷ,Ⅸ,恶魔战士 | 2,1,4 | 宫崎峻 - 萤火虫之墓,天空之城 | 2,2 | 机动战舰 - TV 版,剧场版 | 9,2 |
| 美幸 - 不可思议之国,妖精战士 | 1,9 | 超时空要塞 D7,D7 剧场版 | 7,1 | 宇宙战舰大和号,真夜中侦探 | 6,6 | 九八、九九格斗王,生化危机 Ⅲ | 1,2,1 | 宫崎峻 - 百变狸猫,龙猫 | 2,2 | 灌篮高手 - 男儿当入樽,篮板王 | 1,1 |
| 超魔神英雄传 TV 版,小孩玩具 | 25,16 | 超时空要塞 Ⅱ,可有记起爱 | 3,2 | 魔神 BIG - 0,通灵公主 | 6,6 | 星际争霸战,青之六号(1 - 4) | 6,4 | 宫崎峻 - 飞天红猪侠,岁月童话 | 2,2 | 宇宙骑士 - TV 版,Ⅱ,饿狼传说 | 16,3,3 |
| 女神天国,星界之战旗 | 1,5 | 超时空要塞,歌集篇 | 1 | 尼克斯战记,新足球小将 | 6,5 | 病毒,猎人,安琪莉可 | 3,3,1 | 宫崎峻 - 魔女宅急便,梦幻街少女 | 2,2 | 地狱先生 - TV 版,神眉 | 16,1 |
| 凯传,游戏王,愿望之翼 | 1,1,3 | 银河英雄传说下版(13,14,16,12) | 55 | 伤追人,梦幻骑士,游戏王 | 5,5,5 | 银河星图传说,暗杀指令 | 2,2 | 宫崎峻 - 高立的未来世界(上下) | 13,12 | 强殖装甲 - 加尔巴,OVA | 3,1 |
| 三国志(金)全集 | 9 | 银河英雄传说下版 - 新战争序曲 | 2 | 平衡世界之物语,铁腕 | 4,4 | 南国少年,英雄本色 | 2,1 | 罗德岛战记 - 水晶传说,剧场版 | 3,2 | 真三 - 万能侠,完结篇 | 6,1 |
| 名侦探柯南 - 事件大追踪 | 11 | 银河英雄传说下版 - 污名, | 2 | 神秘世界,海底娇娃 · 蓝华 | 4,4 | 战神史巴斯,寒冷前线雨之岚 | 2,1 | 罗德岛战记 - 英雄骑士传,吟游诗忆 | 9,6 | 装甲骑士 TV 版,装甲骑兵 | 18,3 |
| 银河英雄传,高校圣光战士 | 6,2 | 白银之谷,朝之梦夜之歌 | 各 2 | 非常偶像 KEY,TV 版,风魔小次郎 | 10,6 | 人鱼之伤,,烈焰 | 1,2 | 橙路 - TV 版,加强压缩版 | 32,16 | 相聚一刻 TV 版,新同居时代 | 32,1 |
| 机动梦日记,野兽战士 | 1,9 | 银河英雄传说下版 - 螺旋迷宫 | 2 | 黄金战士,传说巨神 | 6,4 | 哥布拉大决战,爆炎一族 | 2,2 | 橙路 - 剧场版,回想到那一天 | 2,1 | 学园侦探团 TV,烈为火之焰 | 16,14 |
| 侦探杰克 Ⅱ - 杀人迷团,雌威队 | 1,2 | 新世纪福音战士 TV 版,剧场版 | 13,4 | 六翼天使,天空之艾斯嘉尼克 | 6,13 | 火霄之月,变色龙,织田集长 | 2,3,2 | 幽游白书 - TV 版(上中下) | 12,12,14 | 枪神 TV,战国魔神 | 13,13 |
| 创世纪 - 机士,依煞 | 3,2 | 名桢探柯南 TV 版,第 Ⅲ 代 | 14,7 | 封神演义 TV 版,恐怖宠物店完结 | 11,4 | 快乐方程式,快刀乱麻 | 1,1 | 幽游白书 - 剧场版,夜叉的阴谋 | 2,1 | GTO Ⅰ、Ⅱ,魔法阵都市 | 9,8,11 |
| 超能战士 - 巴迪,银河英雄传说 | 4,2 | 名桢探柯南第 Ⅳ,引爆摩天楼 | 5,2 | 星界纹章完结篇,剧场版 | 7,1 | 课长王子,五星物语,魔法使 | 1,1,3 | 金田一少年 - TV 版,剧场版 | 13,2 | 守护月天,赏金猎人 | 11,9 |
| 金星战记,时空游人 | 2,2 | 名桢探柯南 14 番目地,两大杀人事件 | 2,2 | 钢铁天使,深海特工 | 5,9 | 听到涛声,天域奇兵,家有贱狗 | 1,2,4 | 金田一少年 - 绝顶聪明,嫌疑犯 | 2,1 | 白色猎人,白色猎人剧场版 | 9,2 |
| 反黑风暴,X 电车 | 2,2 | 名桢探柯南来自黑暗组织女子,阿兰推理 | 2,1 | 神风怪盗,无限之战记 · 莉丝 | 4,4 | 机动警察,电脑战队,神剑传 | 2,2,3 | 逮捕令 - TV 版,TV 版完结 | 4,6 | 宝魔烈人街霸 TV 版 | 3,14 |
| 幻魔大战,圣兽机 | 2,1 | 名桢探柯南世纪末的魔术师,短篇集 | 2,1 | 杰克侦探 Ⅰ、Ⅱ,黄金宝贝 | 1,1,3 | A 计划之反击,奥美帝 | 1,2 | 逮捕令 - 剧场版,完结篇 | 2,3 | 十兵卫,爆炎一族 | 3,2 |
| 杀人机器,天使宝贝蛋 | 1,9 | 名桢探柯南意味深长的音乐盒 | 2 | 我的爱神,天空战记 | 3,3 | 金田一少年 - 女怪,女王蜂 | 2,2 | 攻壳机动队 - 剧场版,红蓝眼之章 | 2,2 | 机械女神 | 9 |
| 漫游记,亚历山大战记 | 5,7 | 城市猎人 - 便衣女刑警,天才犯罪教授 | 2,2 | 转校生,圣传,心跳回忆 | 2,2,2 | 金田一少年 - 医院坡上吊 | 2 | 樱大战 - TV 版,Ⅱ | 5,5,5 | 风魔小次郎 | 6 |
| 人形草纸 - 傀儡师佐近,北人 | 4,1 | 城市猎人 - 九九寒羽良,爱与宿命连发枪 | 2,2 | X 战记,绝爱,寄生前夜, | 2,1,2 | 浪客中剑心 TV 版(上下) | 12,14 | 樱大战 - OVA,剧场版 | 15,1 | 天空之艾斯嘉科尼 | 13 |
| 浪客剑心 - TV 未放映秘藏 | 1 | 城市猎人 - 百方黄金阴谋,海滩之战 | 1,1 | 兽兵卫 · 忍风帖,课本没教的故事 | 2,2 | 浪客中剑心追忆篇,珍藏版 | 4,3 | GS 美神 - TV 版,剧场版 | 15,1 | 灵魂能力 | 9 |
| 柔之道(番外),柔之道(奥运) | 1,2 | 不思议游戏 - 朱雀篇,青龙篇 | 10,9 | 千年女王,真女神转生 | 2,2 | 浪客中剑心震魂曲,风月月影兰 | 2,1 | 头文字 D - TV 版,Ⅱ | 9,5 | | |
| 苍之流星, | 9,2 | 不思议游戏 - 延续篇,剧场版 | 6,2 | 北斗神拳,重战机,铳梦 | 2,2,1 | 斗士星矢 - 黄金十二宫(上下) | 12,13 | 安达充 - 棒球英豪 Ⅰ,邻家女孩 | 17,6 | | |

**好消息:** 本中心长年招收维修 PS,SS 机学员,包教包会并为学员提供以下服务:①免费赠送教材一套。②免费回答外地学员的各种提问。③提供各种维修配件(价格教材内详)。外地邮购教材 68 元/本免邮费。招收及维修咨询电话:024—23510278

日本经典动画片音乐 CD,售价:8 元/片 邮费一律 15 元(无论多少)。请注意!没有标明的为单片装。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 新世纪特别纪念版 | 爆走兄弟歌唱大集合 | 神行太保(BOY)原声集 | 纯爱手机 /滕崎诗织 | 96 日本卡通主题歌总动员 VOL2 | 梦幻模拟战 5 |
| 新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集 | 金田一少年事件薄歌唱大集合 | 浪客剑心最新版精选集 | 太空战士七重奏版 | 圣斗士星矢精选合辑 | 电视卡通主题歌精选集 7 |
| 魔法骑士 /歌唱精选集 | 头文字 D 歌唱精华集 | 相聚一刻主题歌集 | 侍魂 NEOGE064 原声集 | 96 日本卡通主题歌票排行榜 | 闪电霹雳车 · 主题歌 |
| 97 卡通主题曲精选 | 99 年卡通单曲票选排行榜 VOL1 | 机动战士钢弹单曲精选精 | 樱花大战 2 歌谣全集 | 机动战士精选集 1 +2 2CD | 烈火之焰 · 原声集 |
| 电影少女原音集 | 名桢探柯南单曲大集合 | 纯爱手机 OVA 原声集 | 超时空要塞 PLUS 原声带 2 | 高桥洋子 L1 /La 新世纪 EVA 礼赞 | 超时空要赛 7 |
| 新世纪剧场版 /真心为你 | 彼男彼女主题歌集 VOL1 | 古精灵怪(橙路)歌曲精选集 | 不思议游戏单曲精选集 | 生化危机原声集 | 机动战士 · 高达 0083 |
| 新世纪交响乐 2CD | 太空战士八 4CD | 芸能山城组(亚基拉)交响曲 | 城市猎人精选合辑 | 卡通主题歌精选集总动员 VOL3 | 纯受手札 · 奇妙耶诞舞会 |
| 超时空要塞 98 单曲精选集 | 藤崎诗织 /风之菲 | 罗德岛战记 /吟游诗忆 | 罗德岛战记精选合辑 | 魔法少女歌唱大合集 | 流星花园,激情恋受 |
| 幽游白书歌唱大集合 | 超级机动战士魂歌曲精选集 | 超时空要塞精选集 | 久石让作品精选合辑 | 樱花大战 Ⅱ /樱花绚烂 | 宫崎俊音乐集 |
| 宫崎峻作品精华集 VOL1 | 拳王 99 原声合集 2CD | 超时空要塞 TV 版精选集 | 卡通主题歌总动员 VOL2 | 97 年主题歌精选集 VOL2 | 樱花一新歌谣全集 |
| 宫崎峻作品精华集 VOL2 | 太空战士 1—2 原声全集 | 心跳回忆原声集 | 圣斗士星矢 96 歌唱精选集 | 97 年主题歌精选集 VOL3 | 神剑闯江湖 |
| 宫崎峻作品精华集 VOL3 | 太空战士 3 悠久风之传说 | GS 美神主题歌集 | 灌蓝高手主题歌插曲总动员 | 樱花大战 Ⅰ /帝国歌剧团 | 库洛魔法使 |
| 魔神英雄传单曲精选集 | 97 超时空要塞歌曲精选 | 寄生虫都市原声集 | 新世纪少年传说合集 3CD | 98 年日本卡通票选排行榜 VOL1 | 万能文化猫狼 |
| 罗德岛战记 TV 版 3CD | 科拿米 10 周年纪念盘主题歌集 2CD | 樱花大战歌谣全集 | 超时空 TV 版主题歌插曲总动员 | 98 年日本卡通票选排行榜 VOL2 | 中华一番 |
| 美少女战士歌曲大集合 | 机动战士主题歌集 | 太空战士七 4CD | 96 日本卡通主题歌总动员 VOL1 | 97 年卡通主题歌精选集 VOL4 | 芸能山城组,亚基拉 |

日本经典电视连续剧、日语发音、中文字幕 每片 5 元 邮费一律 15 元(无论多少)

| 主机光头周边配件 | | | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS 光头原装雾镜 | 25 | 10 | PS 光头直读 IC 块 | 50 | 10 | PS 仿原装振动柄 | 60 | 10 | PS 退膛振动枪 | 190 | 15 | SS 8M 记忆卡 | 95 | 10 | PS/PC 金属舞垫 | 380 | 60 |
| PS 光头组装雾镜 | 10 | 10 | PS 全新原装光头 | 420 | 20 | PS 全新外壳 | 50 | 15 | PS 野牛振柄 Ⅰ/Ⅱ代 | 65/75 | 10 | GB 超薄机 | 310 | 20 | "裕兴"VCD 机舞毯 | 145 | 15 |
| PS 光头线圈总成 | 40 | 10 | PS 原装光头 | 380 | 20 | PS 双人街机摇台 | 110 | 40 | PS 对战线 | 15 | 10 | GB 厚机 | 235 | 20 | 智能达 VCD 机舞毯 | 100 | 15 |
| PS 光头总成(带雾镜) | 70 | 10 | SS JVC 光头(蓝雾镜) | 100 | 20 | PS 原装 PDA | 360 | 20 | PS 北通 8M 记忆卡 | 85 | 10 | NG P 彩色掌机 | 550 | 20 | PS 普通舞毯 | 40 | 15 |
| PS 光头排线(短、中、长) | 30 | 10 | SS 三洋光头(白雾镜) | 100 | 20 | PS VCD 解码器 | 190 | 15 | PS 本质吉它(带灯) | 140 | 30 | 彩色 GB 机 | 580 | 25 | 北通电视舞毯 | 170 | 15 |
| PS 光头电机线 | 8 | 10 | DC 全新原装光头 | 380 | 30 | PS 原装振动方向盘 | 280 | 30 | PS 塑料吉它 | 75 | 30 | SNK 彩色掌机带卡 | 930 | 30 | PS2 支架(套) | 150 | 20 |
| PS 光头可调电阻 | 5 | 10 | PS 原装修复光头 | 200 | 20 | PS 组装振动方向盘 | 180 | 30 | SS 遥控手柄(对) | 55 | 15 | GB 三合一弃电器 | 45 | 15 | 铁手退膛枪 | 100 | 15 |
| PS 光头发光管 | 35 | 10 | PS 原装振动手柄 | 90 | 15 | PS 金手指卡 + 书 | 40 | 10 | SS 原装手柄 | 60 | 15 | GB 二合一放大镜 | 25 | 10 | 北通振动摇杆 | 85 | 15 |
| PS 光头专用润滑油 | 5 | 10 | PS 原装手柄 | 50 | 15 | PS 铁手二代振动枪 | 70 | 15 | SS 组装手柄 | 15 | 10 | GB 笔式充电器三合一 | 45 | 15 | 野牛 Ⅱ振动手柄(代记忆卡) | 75 | 15 |

上述 PS 光头配件及直读 IC,在购买时均送安装说明及图纸,请大家不必担心不会安装。如有问题请来电咨询。

本店现拥有大量土星软件达 600 余种,无论金、银盘一律 6 元/片,邮费一律 15 元。没有目录的请来函索取,需付回程信封及邮票 0.8 元。

**二手货市场** 索尼机均为长线光头 55XX 以上型号、土星机均为 JVC 光头

索尼机 8 成以上新:主机 + 双柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 10 张盘 750 元/台 邮费 50 元

土星机 8 成以上新:主机 + 双柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 10 张盘 450 元/台 邮费 50 元

均能正常使用

本中心招收维修索尼 PS、SS 及其它游戏机学员,包教包会,详情电话联系:013940454528

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号,收款人:马宏杰,邮编:110001

电话(传真):024—23510278 批发专线(仅限批发):013940454528

乘车路线:北站乘 216 路,602 路,203 路到沈阳站或南一马路下车,胜利大街南行 300 米道东南昌中学旁边

本店有专业人员维修 PS,SS 机,速度快,价格廉。


"THE KING OF FIGHTERS 2000" is here with the long-awaited millennial s


Twentieth
THE KING OF FIGHTERS
2000™
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
©SNK 2000
howdown that'll singe you

天慧星 拼命三郎 石秀

地佐星 小温侯 吕方

地煞星 镇三山 黄信

天孤星 花和尚 鲁智深

# 成都火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988

详细目录请见网址:WWW. marsgame. com　电子邮件:marsgame@263. net

本部电脑管理,万无一失。函索详目录自备回邮信封,贴足 1.6 元邮票。邮购价:VCD4 元/张,音乐 CD8 元/张。邮费 15 元(无论多少)　邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051　门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D136　门市部电话:028－5230945

邮购查询热线:028－3360988　批发热线:013908178022(仅限批发)

## 土星节目大集合 5 元/张,邮费 15 元(不论多少)

恶神传/神凰拳
生与死/东京番
风云再起/火热 7
96 拳王/97 拳王
斗神传/罗媚斗
天草降临/斩红郎
斗士历史/战斧格斗
漫画英雄/世界英雄
天空对战/斗龙传说
机械格斗/少年街霸
武术家族/家族格斗
VR 战士 1,2/埠街霸 2,3
血工厂/炸弹人
太郎丸/新忍传
电梯大盗/不良少年
热血来子/救火奇兵
守护英雄/节奏小子
钟表骑士/蜡笔小新
魂斗罗/洛克人 X4
越南战役/重装机兵
吞食天地/快打刑事
骨头先生/忍者万丸
破坏城市/杰克龙 3
乌鸦/3D 索尼克
泡泡龙 3/玩具兔子
昆虫行动/小双侠
地狱神索/炸弹乐
武装雄题师 1,2 逆区 51
死亡之屋/首领蜂
妖霸天下/最高力量
西部枪战/坦克风暴
紫炎龙/雷电风暴
华丽击落王/飞龙 1,2
空牙外传/空牙 2001
武装飞鸟/怒首领蜂
高达射击/毁灭战机
1945 1,2/高达 G 世纪
龙王战机/变形战机
暴力战机/幻影战机
异形/超时空要塞

特功战机/冲破火网
闪电战机/银鹰战机
魔法神剑/四国战机
机动战士高达飞向宇宙
外太空战机/雷鸟 V
苍穹红莲队/越兄贵
银河战机/G 点射击
空战/精灵王纪传
攻击苏联/机械战士
AMOK/武士道烈传
公主王冠/格兰蒂亚
格兰蒂亚图书馆
龙之力量 1,2/足球 RPG
魔剑美神 1,2/孔明传
三国志 4,5/樱大战 1,2
机动战士 E/无人岛物语
三国传说/炼金术士
超级机器人大战 F 完结篇
卡片召唤师/孔明传
光明力量 1,2,3/大战略
银河公主传说 1,3
天外魔境 第四默示录
恶魔全书/吉边的野望
吉连的野望攻略指令书
银河之星 1,2/病毒
梦幻模拟上呀 1+2,3,4,5
三国英杰传/猎人 2
亚鲁巴外传/毕业
白发魔女/光明圣柜
七风岛物语/诞生 S
黑之断章/毛利元就
百物语/真女神转生
真女神转生之轮舞曲
黑暗救世主/喜欢
魔法骑士/时之道标
最强兵团/少年军团
太阁立志传/恸哭
恶魔召唤师/大航海 2
绿野仙踪/神魔争霸
黑暗追踪者/猎人 1

飞行大享/交通大享
机动战舰/街霸
新海底军舰/下级生
毕业旅行/摇动的心
首映日 1,2,3/钓鱼 2
魔导俱乐部/大牌岩
三个维京人/
警察故事/育成棒球
悠久幻想曲/台球
真说梦见馆/桌球 2
游戏青春/烈岛震撼
人神大战/魔法女巫 2
怪物农场/魔导物语
数码暴龙/主作之真夜
兽精三世/英雄志愿
电脑工厂/远方传说
剑上的微笑/天蝉变
虹色青春/女子学园
公主传说/黑色细胞
信长的野望天翔记
伊苏全集/心跳回忆 2
房事战争/魔兽争霸
主题公园/惑星强袭
打比赛马/生化危机
古墓丽影/深海恐惧
神秘岛 1,2/神秘医院
金田一/侦探物语
钟楼惊魂/时空游侠
天下制霸/电脑天使
机动战舰/犯罪写真
真崎麻衣/海滩麻雀
街霸方块/ROX 方块
欢迎到咖啡屋 1,2
青涩宝贝/人造人间
魔法少女/机车警察
梦游戏美国/世嘉拉力
十项全能/篮球飞人
TT 电单车/飚车王
冬运会/GT 24
极品飞车/八人赛车

Q 版赛车/环游赛车
武装赛车/疯狂赛车
FI 赛车/ GO 足球
火凤凰/机车警察
圣诞节了/索尼克 R
反射对战/春风战队
卡通街霸/ 真实要求
空中霸王/时空战机
蚯蚓战士/小飞侠
对战之星/梦精灵
天地无用/对战方块
泡泡龙 1/樱通信
电脑战机/游戏天国
庆应游击队/兵峰
巫术/世加三世郎
古惑狼/暴力足球 S
黑色战机/荒野之风
雷曼/麻导俱乐部
杜姆/鳄鱼仔历险记
大头拳击/96 麻雀
冰球 96/心跳回忆 2
剑与魔杖/快打旋风
VR 赛车/电车 GO
心跳回忆真人 版
异灵/和平总进击
飞龙 RPG/街霸合集
破亡之舞/宇宙梦幻
世嘉拉力/维新之岚
速工和生徒会/恶魔城
AV 水/炎之射手
桌球 3/美苏坦克
D 之食桌/战国传说
超新星格斗 K1 拳王
邪神降临/零式格斗
组装飞机/毁灭者
滑雪/新装便利店
魔法少女/七喜小子
冒险话剧/终极战役
变形战机/育成足球
大力神/同影村牧场

忍空/图片写真集
个人危机/战地医院
洲竞技艇/压缩空间
暴力魔摩托/飞行船
真实世界/三本侦探
燃烧冒险/音乐先生
科学幻想/追踪赛车
神秘世界/鬼太郎
人生剧场 II/斗斗虫
魔法草蜢/模拟大厦
插班生/钓鱼世界
山姆世界/猫怪盗
爆笑艳团/第一公主
骏才赛马/坂本龙马
DDG 创作/钢铁灵域
模拟赛车/育成赛车
真实 RPG/特种部队
97 首都高/刺客
大富豪 2/风水先生
北斗之拳/大江户
心跳方块/大地戈神
花样滑雪/超级赌场
围棋/生有理由
玩具兔/宇宙战舰
战争传真/魔幻邪影
科学幻想/摔角霸王
信长野望将星录
科曼奇直升机
黑暗直升机
梦游美国巡回版
世嘉育成足球
幻想水浒传
蝙蝠侠与罗宾
鬼与小精灵
世界饲养员
温布尔登网球
尼罗河之鸣
晰蜴人世界
樱桃小丸子
危机制造者

真宫寺物语
罗德岛战记
旅鼠大冒险
四狂神物语
美女俱乐部
杀人出租车
潜到伦敦塔
三国志读本
龙之心火魔法
超真实棒球
银河少女警察
M 君告诉你
新海湾战争
钢铁世纪战
VR 战士加强版
恶魔战士 2,3
WF 真人摔角
全日本职业摔角
X 超人 VS 街霸
漫画英雄 VS 街霸
Q 版 VR 战士
VR 战士 VS 格斗之蛇
豪血寺一族 3
真人快打合集
真人快打 4
龙珠・真武斗传
龙珠・伟大传说
VR 女子格斗
御意见无用
饿狼传说 3,4,5
辉水晶传说
水濑大冒险
梦精灵冬季限定版
世嘉三合一
索尼克全集
龙与地下城
爆笑三人组
立体炸弹人
卡普空合集 1,2,3
卡普空合集 4,5

侏罗纪公园
蚂蚁大战争
海底大战争
米老鼠与唐老鸭
鬼斩忍法师
3D 警乘抓小偷
魔界村合集
双打坦克大战
棉花小魔女 1,2
性感沙罗曼蛇
疾风魔法大作战
座舱高达制裁者
外太空战机外传
正义之纹章
超级机器人大战 F
异域巴洛克
梦幻之星合集
洛克人大冒险
英雄传说 1+2
千年帝国之兴亡
提督决断 2,3
大航海外传
EVE 夜行侦察
EVA 钢铁女友
失落的古代文明
露娜魔法学园
模拟城市 2000
水浒传 108 星
青海来的少女
太平洋之风
野野村病院
愿与依相逢
愉快仲夏夜
桃太郎道中记
模拟动物园
命令与征服
炸弹人战争
无法退还的爱
斩魔超奥义
恶魔大富翁

龙的五千年
银河英雄传说
13 人侦探物语
樱大战(蒸气篇)
美女狙击游戏
安全奈美惠
魔法宝石全集
拉斯维加斯赌城
爆钓日本列岛
98 法国之路
世嘉 98 世界杯
98 足球俱乐部
FIFA98 足球
96、97、98NBA
97 日本联赛
FIFA97 足球
公路最速足球
真人职业棒球
实况 Q 版棒球
女忍者捕物贴
月下摇篮曲
南海大冒险
18 岁战机
客极虎 1,2
摄影俱乐部
琉璃色之雪
皇家骑士团 1,2
DX 大富翁 2
鸟格斗 120%
实况沙罗曼蛇
座舱高达巷之继承者
警察捉小偷二合一
心跳回忆起程之诗
富贵骑士团 2
摇滚乔尼
NBAGAME

## 游戏配件

| 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS 游戏配件 | | | PS 振动枪 | 50 | 10 | PS S 端子线 | 10 | 5 |
| PS 原装振动手 | 88 | 5 | PS 五四枪 | 50 | 10 | PS RGB 线 | 10 | 5 |
| PS 原装手柄 | 52 | 5 | PS 退镗枪 | 130 | 10 | PS PDA | 285 | 5 |
| PS 组装手柄 | 8 | 5 | PS 透明方向盘 | 175 | 40 | PS 四分插 | 80 | 10 |
| PS 组装振动手 | 60 | 5 | PS 大摇杆 | 135 | 20 | PS 原装光头 | 450 | 20 |
| PSIM 标准记忆卡 | 22 | 5 | PS 小摇杆 | 60 | 10 | PS 组装光头 | 270 | 20 |
| PS2M 透明记忆卡 | 30 | 5 | PS 飞行摇杆 | 75 | 10 | PS 金手子卡 | 29 | 10 |
| PS7 系列电影卡 | 198 | 5 | PS 赛车手柄 | 50 | 10 | PS 专用电源 | 10 | 10 |
| PS9 系列电影卡 | 190 | 10 | PS 对战线 | 8 | 5 | PS 手柄长线 | 12 | 10 |
| PS 振动吉它 | 75 | 10 | PSAV 线 | 8 | 5 | 北通 PS 双振手柄 | 80 | 10 |

| 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北通 PS 野牛振手 65 | | 10 | DC 原装手柄 | 280 | 10 | DC 摇杆 | 12010 | |
| 北通 PS 遥控手柄 65 | | 10 | DC 原装震动手柄 | 270 | 15 | **主机系列产品** | | |
| 北通 PS 月牙手柄 | 25 | 5 | DC 原装记忆卡 | 175 | 10 | PS(9002)无柄 | 1180 | 50 |
| 北通 PS 铁手振动 | 99 | 10 | DC 原装透明记忆卡 | 185 | 10 | PS(迷你机) | 1360 | 50 |
| 北通 PS 精灵小摇 | 58 | 10 | DC 原装振动器 | 135 | 10 | DC 机(原柄＋正版盘) | 1450 | 50 |
| 北通 PS1M 记忆卡 | 25 | 5 | DC 组装手柄 | 80 | 10 | PS2 | 3600 | 50 |
| 北通 PS2M 透明记 | 32 | 5 | DC 组装 2M 记忆卡 | 92 | 5 | GB 机(薄) | 290 | 10 |
| DC **游戏配件** | | | DC 组装 4M 记忆卡 | 120 | 5 | GBC 机(彩) | 570 | 10 |
| DC 专用 VGA BOX | 80 | 10 | DC 组装震动器 | 65 | 5 | SNK 掌机 | 520 | 10 |
| DC 原装光枪 | 280 | 10 | DC 制转 | 50 | 5 | | | |

## 光头配件及维修

| 配件名称 | 价格 | 邮费 | 配件名称 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|---|---|---|
| PS 光头原装物镜 | 30 | 5 | PS 光头发光管 | 60 | 5 |
| PS 光头线圈总成 | 35 | 5 | PS 光头直读 IC | 60 | 5 |
| PS 光头线圈总成带物镜 | 65 | 5 | BA5977(驱动块) | 80 | 5 |
| PS 光头排线(短,中,长) | 40 | 5 | BA6392(驱动块) | 60 | 5 |
| PS 光头电源线 | 20 | 5 | 维修内容 | 维修价格 | |
| PS 光头可调电阻 | 10 | 5 | PS 光头基本维修(保一月) | | 30 |

| 维修内容 | 维修价格 | 维修内容 | 维修价格 |
|---|---|---|---|
| PS 光头换物镜 | 40 | PS 记忆失效 | 45 |
| PS 光头换线圈 | 80 | PS 手柄失灵 | 45 |
| PS 光头换排线 | 50 | PS 图象处理器 | 120 |
| PS9 光头换发光管 | 100 | PS 光头驱动块 | 100 |
| PS 光头电机 | 35 | PS 中央处理器(CPU) | 180 |
| PS 机加直读 | 60 | | |

另:可用旧光头换新光头．回收旧光头．专人维修,立等可取,故障咨询热线:(028)5230945　3360988

## 游戏卡通原装开信刀,轰动香港,通常排队,独家引进,极具收藏价值

**天子传奇系列(原装)**　万雷天剑　地狱雷刀　纯阳宝剑　狮皇金剑　狼牙妖棒　禅震法杖　心光法令　混世魔王爷 角神单头怪杖　90 元/把 邮费:10 元/把

**风云系列(原装)**　英雄剑　惊寂　天罪　雪饮力　败王之剑　80 元/把 邮费:10/把

## 二手货专柜

八成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 3000,1001,5503,7000)620 元
九成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 5501,7502,7501,7500)720 元
准全新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 9001,9002,7502,7501)880 元
八成新 SS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏)420 元
八成新超任(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 32M 博士机头)320 元
二手主机邮费 50 元/台

## 香港精品手办(邮费:18 元/只)

| 名称 | 价格 | 名称 | 价格 | 名称 | 价格 | 名称 | 价格 | 名称 | 价格 | 名称 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 大苏略 | 120 | 彩色有翅凌波丽 | 145 | 大凌波 | 125 | 大贝露 | 120 | G86 狼孩 | 95 | 新不知火舞 | 68 |
| 剑心 | 95 | 羊男 | 95 | 站凌波 | 68 | G88 拿到女孩 | 45 | 二号机 | 58 | 腾崎诗织 | 68 |
| G87 格斗女孩 | 45 | 新男枪手 | 69 | 葛城 | 68 | F91 新火地八神 | 85 | 木板八神 | 75 | 原爱 | 68 |
| F91 新火地草京 | 85 | 利安娜 | 69 | 初号机 | 45 | 大劳拉 | 95 | 粉丝露 | 69 | 零号机 | 45 |
| 全身罗拉 | 69 | 女面鹰 | 135 | 大地八神 | 75 | 浴中凌波丽 | 98 | 大物流 | 125 | 太空九男主人公 | 68 |

## 全采页港版游戏攻略　金手指书大集合(邮费:5 元/本)

| 名称 | 邮价 | 名称 | 邮价 | 名称 | 邮价 | 名称 | 邮价 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 太空战士九(32 开 240 页全彩厚) | 29 | 爆走(8 开 86 页全彩) | 25 | 修道院之谜(32 开 159 页全彩) | 24 | 牧场物语(32 开 95 页全彩) | 22 |
| 游戏王(32 开 210 页全彩) | 25 | GB 牧场物语 2(32 开 111 页) | 22 | 基利之野望(32 开 96 页全彩) | 23 | 太空 8(薄) | 29 |
| GB 勇者斗恶龙 1+2(32 开 120 页全彩) | 23 | 厚百科(32 开 305 页全彩) | 30 | 99 拳皇(32 开 159 页全彩) | 24 | 金银口袋(32 开 296 页全彩) | 31 |
| 爱和毁灭 | 25 | GB 五合一攻略(32 开 229 页全彩) | 37 | 放浪冒险潭(32 开 112 页全彩) | 23 | 心跳 2(32 开 287 页全彩) | 32 |
| 龙战士 4(32 开 162 页全彩) | 26 | 口袋四合一(32 开 127 页全彩) | 23 | 生化危机 3(32 开 156 页全彩) | 23 | 金手指(64 开 18 页) | 16 |
| 心跳 2(32 开 71 页全彩) | 22 | 阿兰多拉 | 24 | 拳王 99(带碟) | 26 | 勇者斗恶龙 7(32 开 175 页全彩) | 24 |
| 龙骑士(32 开 240 页全彩) | 33 | 游戏王(黑)(32 开 111 页全彩) | 29 | 北欧女神(32 开 167 页全彩) | 27 | 实况足球五攻略(32 开 98 页全彩) | 23 |
| 机器人大战@(32 开 240 页全彩) | 29 | 金银口袋(32 开 87 页全彩) | 19 | 吸血迷城(32 开 119 页) | 26 | 高达 GF(32 开 255 页全彩) | 35 |
| 咔嗟咔嗟 BOOK | 16 | 五大掌机(64 开 110 页全彩) | 28 | 真实机器人大战(32 开 120 页全彩) | 22 | 实况足球五教材(32 开 180 页黑白) | 18 |
| 然烧战车(32 开 206 页全彩) | 23 | 金手指(64 开 192 页) | 26 | 古墓丽影 4(32 开 112 页全彩) | 17 | PS,DC,GB 金手指大全(秋季版) | |
| 女神异闻录 2 罪(32 开 253 页全彩) | 29 | 阿兰多拉 | 24 | 勇者斗恶龙 | 27 | (32 开 140 黑白) | 12 |
| 午夜列车(32 开 96 页全彩) | 22 | 太空九(32 开全彩)(薄) | 25 | GB 游戏王 | 25 | 恐龙危机 2(32 开 210 页全彩) | 28 |
| 太空 8(32 开 248 页全彩) | 31 | 女神异闻录 2 罚(32 开 253 页全彩) | 25 | 厚精灵(32 开 432 页全彩) | 45 | SNK 对 CAPCOM(32 开 162 页全彩) | 28 |
| 大航海 4(32 开 143 页全彩) | 25 | 秘境寻宝(32 开 137 页全彩) | | 厚特集(32 开 256 页全彩) | 30 | | |
| | | 寄生前夜 2(32 开 97 页全彩) | 21 | 金银 P(32 开 92 页全彩) | 19 | | |

# 名作大家谈

栏目回归，欢迎大家来参与。

请在稿件上注明详细的地址和真实的姓名，以便于文章被刊登后稿费的邮寄。

责编/DRAGON

## 勇者斗恶龙？

作者/湖北荆州　曾令伟

美国著名的科幻小说家克·西马克曾写过一篇名为《戈勃林禁区》的科幻小说，小说中有一个被从过去带到现代社会的尼安德特人。



现在，勇士就象闯入了现代社会的尼安德特人，与现状格格不入，无法和谐。老实说我并不怎么期待勇士，我对艾尼克斯的游戏一向不太喜欢。而诸如星之海洋之类的游戏更坚定了我对这个公司制作的游戏的看法，只是抱着姑且玩一玩的心情。我绝没想到会面对现在的这个勇士。

勇士的制作组否定丰富的故事情节，嘲笑精美的CG，抛弃流行的多边形，宣称所谓的游戏风格，认为主机性能出色会影响游戏的质量。对于他们的主张，我无需评价，只需要问一声他们为什么不在SFC上制作，而要在PS上制作，还瞄着PS 2？

答案谁都明白。超任上多得难以计算的游戏精品依然不敌SS、PS的攻势；SS众多的拥护者也无法阻挡PS的脚步，现在的DCQ举步维艰，这一切都告诉人们要生存就得发展，因步自封只是自取灭亡。



这个游戏除了CG外，只有画面可以旋转告诉人们这不是在超任上进行游戏，至于CG的技师就不用说了。我总想着如果把它的CG和3D旋转功能取消，然后和超任上的“圣剑传说3”或与他们自己制作的“勇6”相比，恐怕不见得比这两个游戏强。而它的3D旋转转得我头晕眼花，恶心欲吐。这种情况只在SS上的格兰蒂亚上发生过，效果之差可想而知了。

现今的“勇7”用传统一词掩盖自己在游戏发展上的无能，把美仑美涣的画面、动人的情节统斥之为影响风格，无论如何都是一种愚蠢的行为。当然这种风格会有一些铁杆拥护者，但当你想到当年满清皇朝覆灭时有多少遗老遗少痛不欲生，并且坚决不肯剪掉那条象猪尾巴的辫子时，你就会明白事情的可笑了。

总之，社会在进步，历史在发展。若这个游戏与“太7”同时推出情有可原，但到了PS 2发售，精美的画面已与游戏素质密不可分的现在推出则理无可恕。



当然我也承认勇士有它的优点，但它的优点都是古老的，没点新东西，这使它的优点也成为缺点，成了致命伤。现在的勇者系列酷似溃败前的SS，虽有死忠，却难逃失败。

现在的游戏评论动辙批评商业气息过浓，殊不知如今的游戏最根本的本质就是商品，评论者是忘了还是有意不提？对着一件商品却又指责它追求利润未免太不公平，别忘了我们手中的游戏给厂商造成了多大的损失，该抱怨的是谁。勇士漠视经济规律，试图摆脱它作为商品的本质，会有什么结果大家可以拭目以待。

其实一个游戏真正做好了，也未必有几个人看得出来。比如“太7”，迄今为止我还没有看到谁指出它在艺术上达到的高度。

首先“太7”在人物性格上的刻画是不折不扣的杰作。以克劳德为例，他是一个小镇中一个平凡的小孩子，受到伙伴们的期负和轻视。作为弱者，他希望成为英雄，受到人们的尊重。因此他加入了神罗军，却因精神上的软弱而迷失了自我，强大而无自信。迪芙要他实现诺言时他要赖，说自己没成为英雄。活生生一副现代人迷失于复杂的世界的肖像，对于脆弱的人面对冷酷的世界时的困境作了最深刻的描述。克劳德坠入生命泉是基于他的性格而导致的必然结局，是他性格悲剧的完整表达。如果是一部小说就可以到此为止了，但游戏不能这样，这就是艺术与商品的差异，但我相信任何人都不认为“太7”可以在这里结束。

另外，克劳德追踪萨菲罗斯，矢志报仇。可其实这一切都是萨菲罗斯的计划，一直到克劳德将黑魔石亲手交给他。如果你熟悉希腊神话，就会发现克劳德的经历与希腊神话中的悲剧故事有异曲同工之妙，如俄狄甫斯之类。



虽然从没有人如此分析过游戏，但无论是巧合或有意识如此，游戏内涵达到了如此高度，我们不能漠视不理。勇者系列与以前的SS都极端强调的游戏性，说白了就是好玩与耐玩。这两者都够耐玩的了，但好玩吗？画面不好看，操作不方便、故事不动人、谜题太难，这些毛病会把初次接触者赶跑，剩下的固然死忠，但人数绝不太多。靠这些人，肚子可以填饱，但丰衣足食就别想了。

艾尼克斯夸下海口，勇士要卖到三百万份以上，看手中的这两张碟，不知他们何时才能完成目标，或者永远也达不成了。一边希望能畅销，一边又抱残守缺，坚决不肯把好东西引进来，天下没有这么好的事。

去年艾尼克斯制作了一个广告：一些人在祈祷，说什么勇士可一定要在九九年内发售啊。中国有句古话：自知者明，艾尼克斯显然没有自知之明。

我认为，要评价日本游戏，特别是RPG，首先要多多少少懂点日文，其次要多读点书。总是执着于那些老套肤浅的评论是不能对一个游戏作出全面公正的判断的。

# 茶与FF

**作者/风狼**

上等的好茶，入口苦涩，入喉甘甜香美，入腹则是回味无穷。而一部好的游戏同样应给人以“回味无穷”的感觉。当我第二次将FF9爆机时，这种感觉变的尤其的强烈，于是就提笔写了这篇文章，借此揉发一下心中无限的感慨。

其实早在七月中旬我就将FF9爆机了，也许那时是抱着一种“战斗”的心态，所以爆机之后除了那首《生命的旋律》，其它似乎没太多的赞叹了，因此FF9被我“收藏”了起来。但随着8月份FF9的攻略、隐藏攻略在T&P上的刊登，我才发现原来游戏中还有这么多的东东我没发现呀！于是我就决定以一种“游戏”的心态再仔细的品味一下FF9——这杯茶中极品。



随着游戏硬件的不断更新，游戏的画面也制作的越来越细腻，越来越逼真。而这次的FF9真可说是一部画面制作方面集大材之作。亲切逼真而又富有个性的人物设计，古朴典雅的环境设制，精美绝伦的CG制作，再加上中世纪韵味的音乐，FF9将这样一个虚幻的世界淋漓尽致的展现给了我们。这便是品茶中的第一步，“观其形，嗅其味，辨其好坏。”



品茶的第二部，也是最主要的一部就是“韵味”。而FF9就是这样一部需要我们从中仔细体味的作品。先说说游戏的系统吧！FF9的系统设计可以说是其最成功的部分，首先是ATE的加入，它不仅打破了传统RPG的模式，更将RPG的发展带入了一个新的高度，而真正可贵的是FF9根据每个人的不同“职业”，不同“个性”，设计了他们的不同特点。希丹的偷窃，克依娜的料理，夫莱娜的龙技，撒拉门特的奥义等等，这使得每个角色显得更丰满，更使得他们“八仙过海，各显神通”了。但每一个角色又都不是完美的，这正像一位玩家说的“距完美只有一步这遥”，也许这就叫“距离产生美感”吧！也正是因为这样才使得FF9显得更加完美。



其实除了系统设计，FF9整个故事情节的设计也给了我很大的感触。记得当我第二次逐字逐句的看完整个故事情节后，一种莫名而来的感伤深深触动了我的心灵。是因为希丹与嘉莉特美丽而浪漫的爱情，是因为他们8个人之间珍贵的友情呢？我不知道，只记得希丹这样一段台词：“上帝赐给人们三件宝贵的东西：交情、爱情、亲情。我不再因为生存的意义而迷惘，因为我拥有它们，就拥有了一切。”



当那首《生命的旋律》伴随着结尾的CG飘荡在空气中时，感情的防线再也抑制不住这情感的洪流，它就像泄了堤的洪水变得一发不可收拾。是感动、是悲伤、是迷惘，还是那份希望？我早已分不清了。也许，也许这一切都没有也许。

洋洋洒洒的已鸟了近千字，不过品茶还是要靠自己的，只有这样才能体味出其中的“韵味”。而玩游戏也是同样的道理，怎么样各位，是不是心中又痒痒了，那还有什么好说的了，让我们一起将“幻想”进行到底吧！

以上只是本人对FF9的一些看法，如果各位玩家有什么不同看法，欢迎你来信和我切磋一下。

**以上所有文章只代表作者个人意见。**

投稿方式：电子邮件—dragonmk2@sina.com
北京市清河邮局062信箱　邮编：100083

# 名作大家谈 特别篇

这里奉献给大家的是DRAGON从编辑内部搜罗而来的有趣的文章……

这次编辑部原决定写一篇类似于"最终幻想Ⅸ"攻略采访那样的文章，在大家刚刚写完初稿时，DRAGON将稿件抢来，刊登在这里主要是觉得没经过修饰可能会代表作者的本意吧！

## 关于DQ

**角色**

说到勇者斗恶龙，首先令人想到的便是鸟山明大师笔下那些极富个性的人类与怪兽角色，不管是罗特系列还是天空系列，各代DQ的角色造形担当始终都没有换人，这种贯穿系列的角色风格，很容易便给老玩家带来亲切感，也许有些朋友会认为鸟山明的角色在今天已经有些俗气了，但在笔者看来，这点却正是DQ系列对于广大玩家而言具有无法替代的亲和力的原因。

相比起以往的主人公，这一代中的主角看起来颇为幼稚，其它的同伴角色也不像过去那样的给人以"无条件的忠厚同伴"的感觉，这似乎与鸟山明近两年的漫画作品创作风格相近，作为笔者而言对这种变化还是很欣赏的。毕竟就算是目标相同的正义伙伴们，也应当各有自己独特的个性色彩才对。

接下来就要说到笔者最喜欢的DQ怪兽角色了，从当年最早接触DQ开始，"就觉得这个游戏里的敌人实在是太可爱了！"之后，从FC到SFC，再到如今的PS，随着技术的进步，DQ的战斗画面越来越华丽，这些可爱的怪兽们也有了更丰富的动态，越发活灵活现，更加令人喜爱，在这一代中新出现的妖怪同样非常成功，尤其是在加入了战斗动作后，一些原本十分难以理解的古怪敌人的攻击方式，现在也可以一目了然了。扯远一点，记得早些年看到过一篇RPG研究的文章，作者在里面曾费尽心思设想过史莱姆的攻击方式，究竟是怎样的。的确，看着那个笑嘻嘻的扁圆形蓝色水泡妖怪，真是很难想象这种东西用什么方式向人类攻击，而且从DQ五代开始，成为同伴的史莱姆还可以装备回旋飞镖之类的武器，(!)这种没有手和脚的家伙怎样携带和使用飞镖呢？于是就有人设想"大概是用嘴叨着吧……"现在，战斗画面中加入了动态，自然便直观得多了。想来，玩过这一代之后会有很多人和笔者一样更喜欢这些怪物角色了吧！

**画面风格**

在任何领域，有新生的事物出现都绝不是坏事，游戏画面3D化亦然，但是在技术还不够十分成熟的时候，为迎合潮流非要勉强去做，有时反而会带来反效果，而这一代DQ虽然开始将地图画面3D化，但在战斗中仍然基本保持传统形式，可能爱追潮流的人会认为这有些落伍，但在游戏真正上手后，便不难发现这种表现形式是令人非常舒服的。虽然在表面上看来没有使用时髦的技术，但确乎已将传统的表现形式发挥到了极致，这种稳扎稳打的作风正是ENIX公司一贯所坚持的，也是笔者一直钟爱DQ系列的原因之一。

**世界观和游戏系统**

虽然在近年DQ系列的气势已被FF系列盖过，但终究仍是与FF分庭抗礼的正统RPG一派的掌门。因此，说到DQ系列正统性时，忍不住便想把FF拿来与之作一下对比，作为对立的两大RPG主流派系代表，两者之间存在许多截然不同的差异，若将两大系列整体作一下对比，我们就会发现，FF系列各代的世界观虽然有共通之处，但文化、科技、政治、经济……各方面都是在不断变化的，并且变化非常明显，而DQ系列的世界几乎没有什么一下子能说得出来的显著差别。固然，设定上的不断变化可以给玩家带来新鲜感，但于此同时也必然会牺牲掉一部分世界观的完整性，所以FF各代的情节互相之间完全没有联系，而DQ系列则能够以史诗般的形态承上启下延续下去。

同样，在游戏系统方面，FF也不断的在更新在变换，这种做法虽然能够给一些玩家带来新奇的惊喜，但也容易遭到老玩家的指责。而DQ则始终保持着相对稳定的系统，虽然也在不断进化，但不会给人以"变换了游戏方式"、"一下子没法上手"之类的感觉。

其实，两大系列最大的差异体现在"角色扮演游戏"的"扮演性"上。从这一点来讲在玩DQ时玩家的代投入感应当会更强一些，因为DQ系列里面所有的事件都是由玩家选择应对方法，决定自己命运，而FF系列中发生事件时通常都会进入一段自动进行的EVANT，这时候玩家往往没有选择的权力，而更多的是旁观主角的判断和行动，感受主人公的个性。有一种说法把DQ代表的正统RPG叫作"勇者派"将FF为代表的RPG称为"反勇者派"，这种分类最根本的原因应当就在于"扮演性"这方面的差异吧。

文/KING

## ETERNAL DQ7

在"NEWTYPE网络社区"的《DRAGON QUEST Ⅶ(勇者斗恶龙7)》攻略连载完成后，拖着疲惫的身体望着一地的饼干袋、可乐瓶……激动的心情也渐渐平静下来。在回忆一周艰苦的战斗后，总结出两个字："充实"。怎么说呢，这次的"勇7"真是没白让我苦等了4年！拿到游戏时我有种莫名的强烈感觉，是怀念？是激动？还是别的什么……我也说不清楚，只知道当时和主编请假后赶回家并开始了漫长的攻略……

这回《DQ7》世界观的设定和前作一样也是以欧洲中世

纪为舞台，不同的是这次主角的设定是一位很平凡的渔夫之子，开始的伙伴也是青梅竹马的玩伴和天真憨厚的王子，这种设定和历代 DQ 相比显得更为平凡，虽然主角开始时并不是勇者，但经过无数次的冒险和磨练，最终成长为拯救世界的勇者，这种漫长而有趣的冒险过程本身就是游戏的卖点。

接下来谈谈游戏的系统，令人感到意外的是本作的遇敌率很低，经常出现找不到敌人的情况~，这使初期练级的难度有所增加。但这对了解 DQ 系列的鸟来说并不是什么难点，因为 ENIX 在设计游戏时一定会让玩家通过使用一些辅助道具或魔法来达成某些目标（比如召唤怪物进行战斗等……），也就是说只要方法使用的得当，再厉害的敌人也能轻松取胜。至于战斗形式，许多玩家对此褒贬不一，有些玩家认为都 PS 时代了还做这么不直观的画面真的是很落伍；而老玩家却认为 DQ 的战斗就应该这样，如果换成全视角的就不叫 DQ 了。是的，虽然《DQ7》的战斗表现有些老套，但并不表示不精彩，战斗中每种怪物都会有 2 种以上的动作，而且大魔法和必杀技的表现也相当有魄力，现在已经很少有游戏能把怪物的动作做的如此细致。另外笔者感觉和金属怪/金属史来姆战斗时比打 BOSS 还刺激，因为你时刻都得担心它们是否会逃走，唉……那种提心吊胆的感觉相信您也有同感吧！？

仔细品味本作的故事后可以发现许多细节做的十分真实。通过人物的对话可以感受到他们的生活是如此真实，几乎每个村民都有自己的事情，这使人感到自己生活在一个虚幻而又真实的世界里。另外本作对人物感情的刻画更是入木三分，让玩家能很自然的融入到剧情里，比如机兵“艾丽”充满伤感的故事；“伊万”，“朋朋”和“琳达”的三角恋爱；还有被变为魔物的神父等等……尤其是机兵“艾丽”的故事，把感情描写推倒了顶峰。虽然最后“艾丽”再也不会动也不会说话，只是默默的躺在主人的白骨边……这时虽没有任何的语言描写，但看后也能让人产生涩涩的伤感。我想一款游戏能做到这种地步是非常成功的，由此可见 ENIX 在故事的编排上确实下了很大工夫！

玩《DQ7》时笔者产生过各种感情，记的一个村庄里有一座有钱人的豪宅，我从后门溜进这里的宝物库后看到一个女孩在这里看守，于是我上前和她搭讪。和她交谈后女孩非常信任的拜托我暂时替她看守一下宝物，我欣然答应后，她高兴的出去休息。但是，……我非常无耻的搜刮了宝物库里所有能拿的道具后扬长而去。事后我对自己作为勇者的所作所为产生了怀疑……这件事使我内疚了很久，我甚至发誓不再在民家中搜刮任何道具（虽然现在想起来有些可笑~），看来在游戏中也可以找到做人的道理。

除优秀的剧情外，超强的游戏性也是本作的卖点之一。游戏中需要玩家探索的地方很多，几乎每个道具每处场所都有它的用处。游戏中还可以在世界各地寻找移民来建立属于自己的移民村庄，并根据移民的种类不同而有所变化，当繁荣的移民村庄展现在你眼前时一定会有很大的成就感吧。另外搜集“ちいさなメダル”和完成怪物图鉴也是游戏的乐趣之一，前者不但能影响到隐藏 BOSS 的出现，而且还能对您探索宝物的能力作出一个客观的评价~。除此之外，游戏中还会出现像世界排名行会这种机构，在这里您只要注册就可以参加世界第一的评选。想成为世界上最有力量、最具智慧或最美形的人吗？嗯，参加评比吧……《DQ7》里的 CASINO（游乐场）虽然没有 SFC 上《DQ3》复刻版来的丰富，但也十分有趣，各式各样的小游戏能给已经很疲劳的您带来一些轻松，笔者就因为在 CASINO 里玩的太开心而忘记世界上还有大魔王没有料理~；。

由于《DQ7》是以主角手上水之精灵纹章为故事的主要线索，所以将来的《DQ8》可能会沿用这套精灵体系，就像 DQ1、2、3 的罗特系列和 DQ4、5、6 的天空系列，而《DQ8》的主角很有可能就会是继承风之纹章或火之纹章的勇者，当然也不排除其他的可能性。相信《DQ8》一定会比《DQ7》更精彩！

对于国内从 PS 开始接触电玩的朋友来说，《DQ7》可能是个相对比较陌生的游戏。由于到了次世代，画面的重视程度比起 SFC 时代来说是提高了不少，但很少有能在游戏性上超过 SFC 上的 RPG 作品，再加上拥有华丽 CG 且难度相对较低的 RPG 不断面市，使许新玩家很快的接受了 RPG 这种游戏类型。但像《DQ7》这种相对难度较大且画面一般的 RPG 就很难引起这类玩家的兴趣，再加上一堆看不懂的蝌蚪文，呵呵，还是算了吧。

我想，只有真正深入玩了这款作品的朋友才会对《DQ7》欲罢不能，如果您只是看了略显粗糙的 3D 画面就对《DQ7》嗤之以鼻的话就有点太不客观了。引用“NEWTYPE 网络社区（http://www.newtype.com.cn）”里一位网友的话：“当朋友问你一款游戏时，他一定会问：‘某某君，那个新出的《某某游戏》好玩吗？’而肯定不会问某某游戏是否好看”。从这点可以看出广大游戏爱好者还是更看中游戏的可玩性，毕竟游戏性才是未来游戏的重点，如何最大限度的增强游戏的游戏性，也变成了游戏厂商首要考虑的问题。在这里我不想说那家厂商做的如何如何，但对于一个玩家来说：“好游戏，绝对不要错过！”



文/CARL WANG

# 当今热点

DANGYIN...

责编/DRGAON



# 实况足球2000完全双打手册

早在超任的年代，我和我的朋友就开始玩实况足球的双打，这里说的双打不是单对单的对战，而是两个人选一个队，一起配合对付电脑。其实早在那个年代，实况就支持了多对多的对战模式，可惜的是当时超任主机的手柄分插在国内极其稀少，而且有也贵得不得了，所以，当时的多人(指三人以上)对战只是我心中的一个梦。而PS版本的实况系列，一开始是不支持多对多对战的，直到实况四的出现，才开始支持了多对多模式，而且手柄分插也不象当年贵得离谱了，实况足球二对二`二对一或者三对一的对战模式才在PS上面得以实现。在从实况四开始练习双打对战到今天在实况2000上继续作战以来，我有一些体会和心得，希望和大家交流一下，共同进步。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

## (一)装备篇

打实况的双打，机器的硬件是必须的，重要的是手柄和四分插，我们为了体会实况的震撼，一定要将最好的装备武装到牙齿哦；

1、手柄：因为实况现在最大支持的只有四人模式，所以我们只需要四个手柄就够了，而一个四分插的插槽上最多支持两个震动手柄(原因是用了四分插后，分插的接口取电不足以支持两个以上的震动手柄，反正在我的机器上面没有用起过四分插接四个震动手柄的情况)所以，再加上另外一个PS手柄插槽可以支持一个震动手柄，总共只可以连接三个震动手柄，其他的插槽，就只有接普通手柄了。对了，你一定要问：为什么要用震动手柄？我现在就回答：我用的不是震动手柄的震动(震动对实况来说也没有效果啊)，而是上面的数字摇杆。数字摇杆的灵敏度比起我们常用的十字键来实在是有过之而无不及，以前我用普通手柄的十字键玩实况的时候常常把大拇指磨得痛上好几天，而且要很用力才可以按出一定的方向，特别是手柄用了一段时间后，你会感觉到十字键明显的没有以前灵敏了，然后你就会更加用力的去按，然后你的大拇指也就会更加疼痛，虽然你的指头上已经结上了厚厚的老茧，不再怕会被磨痛了，但是你手指尖的灵敏性却因此下降，对按键力度和方向的判断也就……对于喜欢用灵敏的双手控制足球的你真的能够忍受这种粗劣的操作手感吗？对于一个黄金机会的出现而因为操作手感的变形而导致无法入球的情况，在惋惜的同时你是不是也要埋怨一句"哎，这该死的手柄！"？

震动手柄的好处就是没有上面所列举的种种不良现象，而且操作更加舒服，特别是对力度的掌握，在你习惯震动手柄的数字摇杆控制之后，你会发现，在实况中的传带射都更加轻盈和准确了。当然，在一开始学用数字摇杆的时候，你肯定会很不习惯(万事开头难嘛，多练习就好了)，但是，只要你有"将实况用你最完美的操作表现出来"的决心，YOU CAN DO IT！相信我，没错的！

2、分插：市面上现在我们通常看到的是四分插，就是将一个PS上的手柄接口分出四个接口来(当然，记忆卡接口也会一分为四)，在PS上面支持四打的游戏好象不太多，不过对于我们这些实况迷来说，支持实况四和实况2000就足够了。不过现在市面上的分插质量参差不齐，最好在购买的时候多接几个手柄(最好是你四打需要的那些手柄，看看有没有兼容的问题)来全部试一下，看看对震动手柄的支持如何，插槽和记忆卡槽有没有问题，在一切OK之后再买下来，避免出了问题再回去找BOSS调换。

3、记忆卡：记忆实况记录用，最好是一个大容量的记忆卡，用来记录实况的设置文件`球队以及进球记录。在购买的时候要注意，大容量的记忆卡是不是全部记得满(这种记忆卡现在实在是太少了，找到了真的是运气)，实际能够记忆多少空格(不要被BOSS介绍的空格数所迷惑了，现在的大容量记忆卡在用材料上面往往比较差，实际记忆的空格数量一般要比记忆卡吹嘘的记忆数量少)，会不会丢记录，等等。而我们的实况进球记录是占两个空格的，如果要全部保存，再多记忆卡都不够，不过，现在已经有办法解决了，再多的记录你也可以保存下来，前提是你有一台电脑和一条记忆卡和电脑之间的转换线，这个问题不在本文讨论范围之内，如果有机会，我会给大家介绍的，这是题外话。

以上是实况双打的一些硬件使用心得，下面我们要介绍的是：

## (二)秘籍篇

实况2000有没有秘籍？答案是肯定的，在这里，我要讲的不是隐藏队和隐藏场地(很多游戏杂志都介绍过)，而是一些隐藏球员和其他一些秘密……

1，隐藏球员：其实从实况四开始，这个秘密在网络上被广泛的流传着，我们可以在EDIT（编辑）模式里面设置球员的读音（当然也是日文的），在选定的时候按△或者□可以试听名字的近似读音，我们发现，在读音的文件里面，除了实况四里面所有球员的名字读音之外，还隐藏着另外的球员名字的读音，而这些名字从来没有在实况四里面出现过（有的好象在实况三的年代听过？），我们怀疑，这些读音，是为了EDIT模式而专门做的，用来方便我们使前代作品中的一些明星球员（到了实况四已经退役或者退出国家队）复活在实况四中！而球员数据来自实况三……，于是，就有了隐藏球员的说法。

到了实况2000，同样的情况又出现了，而发现这个情况的突破口除了有“续集应该继承上一集的特点”的想法之外，还有待我们实际去证实，而实际的证实这一点在与一个人：尼日利亚的阿莫卡奇。实况2000里面的尼日利亚没有了四代中风光无限的阿莫卡奇，但是我按照实况四中他的读音“アモサチ”，到实况2000中查找这个读音，然后就找到了，而且在实况2000的所有模式中都没有叫这个名字的人的数据，于是我更加肯定了这件事情，有隐藏球员！

但是数据怎么办？实况四是一位数而实况2000是两位数的表示啊？这个问题的突破在于另外一个球星：唯埃里。我以为他在实况2000是不存在的（不在国家队），然后就照实况四的数据和资料，然后给每一项数据的前面加上一个1（也就是说在每个数据都加10），然后存在我的实况2000EDIT记录中，而随后我发现，国际米兰的替补球员中有唯埃里其人，然后我就将我EDIT的数据和实况2000里面唯埃里的数据相比较，结果是完全一样！（除了没有新加入的“反应”这项目）因此，我有理由相信，实况2000的球员数据的两位数其实只是KONAMI玩的一个数字游戏，只要把实况四里面的每项数据+10就是2000的数据了，所以，数据的问题解决了，我们可以慢慢的享受隐藏球员的作成了！为了方便大家，我列了一个表，是我到现在为止能够找到的实况2000里面隐藏球员的表格（在实况2000里面有读音的才算是隐藏球员），希望大家慢慢用，如果有什么新的隐藏球员，请大家MAIL告诉我一声啊。（编者：表格下回才能出现呦）

2，无限EDIT球员：实况2000的隐藏设置还真不少啊，这一次的无限EDIT球员的方法真的很厉害，我们甚至可以用这种方法做一整个“假A”联赛出来了，前提还是大容量的记忆卡。方法是这样的：

先在EDIT模式里面做好球员，然后再进入MASTER LEAGUE模式，从EDIT球员中购买该名球员（这可是需要50点哟，恐怖啊），存MASTER LEAGUE的档，退出。然后删掉EDIT的球员记录，再读MASTER LEAGUE的球队记录存档，居然该球员数据还在！然后又EDIT，又在ML里面买，如此不断，理论上完全可以利用这一点保存无限个的EDIT球员。而且可以利用这一点将俱乐部队里面一些改不了英文名字的人COPY成EDIT球员后改成英文名，然后从EDIT模式里面买入，这样一来，讨厌的改不了的日文名字没有啦！不过，要你的这只ML队伍能和其他国家队对战还需要你将恐怖的总共58场ML联赛模式打完并且得到冠军才可以哦。（这里我附上MASTER LEAGUE的无限点数金手指，希望对感到ML模式长度恐怖的朋友有帮助：point：300742EC 00C8　reset：300F547C 0064）

3，我发现实况2000的对战模式里面在最下一行还有很多空位置，现在已经知道的隐藏球队除了四只明星队和为两个俱乐部队留的空格之外，还有些什么？希望大家知道的告诉我啊（aleale@ sina. com）

关于实况双打的方法还有很多，希望和朋友们一起讨论，共同进步，欢迎来信哦！

文/aleale



# 恶魔酒吧 DEVIL BAR



责编/E·T

久违了!为什么说这句话呢(有点尴尬),我曾经认定绝对抛弃《电&电》,可这次不注意的一瞄,再次让我目瞪口呆,这种触“电”的感觉绝不亚于96年7月份的那一次……

最后,为了添补空白,我想问几个问题:杂志几月分改半月刊的?上半月刊是什么?(不会是《电子游戏广场》吧?)难道以后每期都全彩吗?(两眼呈心状,兴奋无比!)

**湖南郴州　汤雪松**

不愧曾经是我们的老读者,对我们还是相当关心的呀(两眼含泪状)。

我们让以前的一些栏目再次回归,就是把读者认为失去的东西再次凝聚在一起,让读者再次感受到这个家的温暖。

关于下半月刊的问题,是这样的。上半月刊是纯技术性的杂志,并非我工作室所作,而我们还是一个月出一期,称下半月刊完全是上面的要求。这样大家明白了吧!



……不知贵刊的各位编辑是否玩过PS的《SD高达GF》?不久前,我将刚买回的《GF》放入VCD机中,每张碟都能放出约三分钟的对话,似乎是连在一起的,与前作《SD高达G-ZERO》的告警绝对不同。象是一段完整的对话。而且,将碟放入VCD后,屏幕上居然显示的是VCD1.1。

不知各位是否能告知,那些对话是游戏中的配音,还是另外的对话,如果是另外的对话是否能将其大致内容靠知?还有,我将PS的《梦Ⅳ》和《梦Ⅴ》及《龙骑士传说》放入VCD,意可以放出音乐来,特别是《梦Ⅴ》,更像是一张音乐CD,连主题歌都有,请问,这是怎么回事?难道现在的VCD兼容能力已经这么强了吗?还请各位指教。

**广西南宁　覃蒙斌**

由于玩家的VCD机基本上都可以播放CD音轨,而你所提到的《GF》、《梦战》、《龙骑士传说》的游戏CD中都有音轨文件,所以你能在VCD中听到声音并不稀奇,这也跟VCD的兼容能力没什么关系,关键还是要看游戏CD中是否带音轨,你可以多试一些,相信还会有惊喜的发现。

……贵刊改版后确实大幅POWER UP,《漫园》和《王者之书》都十分过瘾,特别是雪鹰的《圣剑大系》极爽,因为我最近正在玩《兰古利萨Ⅳ》,专业对口,另外她的文笔清晰流畅,看得我眼睛都快凸出来了。

**山西太原　高超**

由于最近PC也移植了《梦幻模拟战》系列,所以安排这篇文章多少也为了照顾不同游戏平台的玩家,雪鹰可是这方面的专家呢!如果你对此系列有什么感想可以去“雪鹰小屋”去跟她聊一聊。雪鹰小屋的网址是:SNOWFALCON.16.COM

我是第一次业信，看到贵刊的游戏杂志比以前各方面做的更好，但是还有问题出现。封底太难看，黑色作为封底应该要改变。建议用游戏人物或画面作为封底。至于封面上面要注明一些游戏新闻和游戏新作的标题，就和梦幻总动员封面一样就好了……

不知道贵刊为什么称 KOF 为格斗之王，称拳皇不行吗？(香港游戏杂志和玩家都称 KOF 为拳皇)。

深圳　黄志鹏

今年的所有的期刊都会使用黑色的封底，明年相信会有相应的改动，另外至于你所建议的游戏封面使用文字说明这一点，由于本杂志在封面设计要遵循出版社的某些规定，所以在短期内不会增加文字说明。

PS：其实哪种称法都无所谓，关键是 KOF＝格斗之王＝拳皇……呵呵

本人是一个梦幻模拟战迷，看到了贵刊上的《圣剑大系》连载使我对这个系列又有了更深的认识，同时也感谢雪鹰能够把它这么细致地整理出来，使我如获至宝。象这样的文章贵刊是否会继续刊登呢？任意一个例都行呀！我真的好期待……

湖北　王峰

《圣剑大系》确实得到了不少读者的好评，至于是否能继续刊登更多的此类文章，我可以给你肯定的回答！到底是什么？我这里先卖个关子，等到时你就知道了！

听说 CAPCOM VS. SNK 这款游戏中有许多隐藏人物，而且可以和 SNK 掌机互换资料，但不知是否可以从 SNK 掌机中获得新角色呢？

北京　李维

到目前为止，这款游戏的隐藏人物分别是，恶魔战士中的莫莉卡、侍魂中的娜可露露，格斗王中的暴走八神，还有街霸 ZERO 系列中的???意隆和???思。而与 NGPC 相连后，只能从中得到购买隐藏角色的点数，至于是否可以从中得到新角色，CAPCOM 到现在也没有公布，看来是无望了……

ENZX 的世纪大作《勇者斗恶龙》是本人十分喜欢的游戏，本人日文水平有限，游戏中的情节大部分都看不懂，所以希望贵刊能够登出这款游戏的小说攻略……另外，此游戏中隐藏秘密很多，靠个人的力量很难全部搞定，所以也请贵刊能够将这些秘密一一道出……

郑州　刘磊

《勇者斗恶龙》的小说式攻略已经在《电子游戏广场21》中刊登出上半部分，而下半部分的攻略将在《电子游戏广场 22》中刊出。至于你提到的隐藏情节等，我们将以补充攻略的形式在本刊中登场以便能全方位地攻略此 GAME……

贵刊的《名作大家谈》中是否只能谈论著名的作品，其它的名气不高的作品可以写吗？

成都　李彦

《名作大家谈》只是这个栏目的名字，我们并没有规定作品的知名度，这个栏目存在的意思是让广大读者在此有一个交流的空间，你只要写出对某款游戏的感受就可以了，至于这款游戏到底是什么是完全没关系的！



# 幻之世界的兵器谱

## GRAM～传说中德意志和北欧的胜利之剑

所有者：西格鲁特
时代：北欧和中世纪的德意志
地域：冰岛、挪威、德意志
出典："埃达"等



GRAM 在德意志和北欧传诵的著名传说中登场，是闪耀着英雄胜利的光辉和代表其壮烈人生的圣剑。下面的描写以英雄传说的原型为基本，而这些传说对现在的幻想作品都产生了很大的影响。

在中世纪初期的德意志以及维京时代北欧的最高英雄，就是在瓦格那歌剧中也十分有名的齐格弗里德（北欧称为西格鲁特），而他所持有的佩剑据说是由矮人族所锻造的名剑——GRAM。

齐格弗里德（或称西格鲁特）是古代日尔曼的战士，在德意志和北欧被广泛传扬。其事迹虽没有实典记载，但故事发生的时间则可确定为德意志民族的大迁移时期。与日尔曼诸部族相对，匈奴族的阿特拉也有登场。齐格弗里德为了妻子、家人和荣誉与对手展开了激战，据说在这个传说中展现了完全的日尔曼精神，那么究竟故事中所描绘出的英雄形象是怎样的呢？

《Volsunga Saga》是记载维京时代冰岛英雄传说的事典，它将北欧古老叙事诗《Edda》中的散文和歌谣做了修改。

故事从西格鲁特的祖父巴鲁森格国王开始讲述。作为北欧主神奥丁的子孙，巴鲁森格与神的奴仆——巨人瓦鲁库勒的女儿弗廖姿结婚并生有两个孩子。他的儿子齐格蒙特是当世无双的勇者，他的双生妹妹西格妮是举世无双的美人。他们居住在由大树围成的大屋子里，这个大树被称做"儿童之树"。

与巴鲁森格一族常年为敌的部族之王西格尔贪图西格妮的美貌，他向巴鲁森格提出要西格尔做自己的妻子，并允诺只要这样就可以实现两家的和平。

在西格尔王与西格妮结婚典礼那一天，一个衣着褴褛、头戴帽子的单眼男子造访了大屋。他

# 名剑物语

责编／BLUE

将手持的剑刺入了"儿童之树"。这个男子说："只要有谁拔出这柄剑，作为奖励他就是这把剑的主人！"之后，他飘然而去。这个男子就是主神奥丁，而他带来的剑就是可以给巴鲁森格一族带来胜利和荣耀的圣剑GRAM。

大屋中的人都去尝试，但是只有瓦鲁库勒的儿子齐格蒙特拔出了剑。西格尔用与剑重量三倍相等的黄金想交换齐格蒙特的圣剑，但是被齐格蒙特以"如果剑是你的，你应该拔出来"为理由拒绝了。为此西格尔大怒，他挥军发动战争，杀害了除齐格蒙特和西格妮外的所有巴鲁森格族人。

齐格蒙特在妹妹西格妮的帮助下逃得性命。两个人为了向西格尔报仇，决定生养孩子继承部族的香火，他们的孩子名为欣弗姚特。欣弗姚特在他们的抚养下渐渐长大，齐格蒙特于是决定展开复仇行动。但是他们的举动被西格尔发现，西格尔设陷阱抓住了他们并把齐格蒙特等关进了石坟中。西格尔在齐格蒙特和欣弗姚特之间设置了巨大的岩石，让他们彼此不能见面。拯救他们的还是西格妮，她利用送饭的机会将圣剑GRAM带入牢房给他们。于是齐格蒙特利用圣剑劈开岩石逃脱成功，并在西格尔屋子放了一把火。复仇后的西格妮则和丈夫西格尔同归于尽……

就这样齐格蒙特作了国王，但是他的儿子欣弗姚特一次因为食物中毒而死。齐格蒙特为了延续血脉，娶了美丽聪明的休尔德斯为妻。不过作为代价，他不得不与也想要得到休尔德斯的龙戈比作战。

齐格蒙特挥舞圣剑与龙戈比的军队展开战斗，但是他的圣剑却遭到了奥丁之枪——Gungnir的抵抗，GRAM折断，齐格蒙特也受重伤身死。在他临死之前托付身边的人将折断的圣剑交给他的妻子休尔德斯，并让他们转告妻子，将来把圣剑交给自己的儿子（西格鲁特），并预言自己的儿子会凭借这柄剑成就伟业，留名千古。

在齐格蒙特死后，他的妻子休尔德斯生下了儿子西格鲁特。因为他没有了父亲，所以寄养在巨人来根的家里。来根有个叫法夫尼尔的哥哥，法夫尼尔过去曾被神赠与从莱茵河矮人族那里偷盗来的黄金，他自身变化为龙，一直守卫着这批宝藏。

来根答应为西格鲁特锻造宝剑，作为报答，西格鲁特要为他杀死法夫尼尔夺取黄金。西格鲁特答应了他，但是说必须要一把能够杀龙的宝剑。

来根施展出他锻造刀剑的高超技巧，但是开始的时候无论他造出什么样的剑，西格鲁特只要轻轻一挥就立即折断。无奈之时，西格鲁特拿出了从母亲那里得到的父亲遗物——GRAM的碎片。来根说，如果用这金属不能造出优秀的宝剑的话，他一生将不再铸剑。最终，西格鲁特如愿以偿地得到了再生的圣剑。

西格鲁特拿着再生的GRAM出发去寻找法夫尼尔。战斗中，GRAM干净利索地贯穿了法夫尼尔的鳞甲，挖出了他的心脏。得知西格鲁特杀死法夫尼尔后，来根让他将法夫尼尔的心脏吃掉。

西格鲁特用手去触摸心脏，但是手指被灼伤。慌张之中他把手指放到口中吮吸，于是龙的鲜血进入他的体内，他听到了鸟类的说话，从鸟类的交谈中他得知了来根想要杀死他的企图。后来，西格鲁特又用GRAM将来根杀死。

就这样，西格鲁特将法夫尼尔的宝藏拿到手中，并得到了"杀龙英雄"的绰号。

西格鲁特一天站在山顶眺望，发现一座被火焰包围的城市。当他好容易到达那里时，发现了一个熟睡中的美丽女性，她的名字叫布伦西尔德。她是奥丁神的部下，名字的意思是"铠甲与战斗"。漂亮幽雅的她却穿着盔甲拿着武器，具有好战的勇猛性格。

西格鲁特被她的美貌和勇敢折服，向她表达了爱意，并把从法夫尼尔那里得到的黄金戒指给了她。但是同时深爱布伦西尔德的还有一个男子，他的名字叫昆那尔。

昆那尔的母亲将西格鲁特接到自己的家中，让他喝下了失去记忆的酒。这样，西格鲁特忘记了布伦西尔德，和昆那尔的妹妹古德伦结婚了。

昆那尔去见布伦西尔德，但是他无法穿越火焰包围的城墙，无奈之下他委托西格鲁特代替他去见布伦西尔德。西格鲁特答应了他，来到城中和布伦西尔德过了一夜。但是他不愿意背叛自己的妻子，在天亮离开的时候他将自己送给布伦西尔德的黄金戒指拿走，送给了自己的妻子古德伦。

就这样，两对夫妇生活着，但是布伦西尔德却感到曾经对自己示爱的西格鲁特背叛了自己，后来她又发现西格鲁特送给自己的戒指戴在古德伦的手上，这才明白那天到城里来见自己的人并不是昆那尔，而是西格鲁特。

知道这些的布伦西尔德怒火中烧，她决定杀了西格鲁特。昆那尔听从了妻子的恳求，他让自己的弟弟古特鲁姆去



做这件事。一天，在西格鲁特睡觉的时候，古特鲁姆刺死了他，但是西格鲁特在临终之时用力将圣剑 GRAM 掷出，将古特鲁姆劈为两半。

在西格鲁特临死的时候，他将真话告诉了布伦西尔德。布伦西尔德得知真相后痛苦万分，用 GRAM 自杀而死，陪伴在自己真正的丈夫身边。

昆那尔将两人合葬，圣剑 GRAM 也成为了陪葬品，永远沉睡在泥土之下……

中世纪德意志的叙事诗《尼贝尔根之歌》和上面的《Volsunga Saga》一样是讲述古代德意志故事的传记体诗歌。

这个作品描绘了西格鲁特与布伦西尔德相会以及背叛的故事，对于前面的杀龙情节只是一笔带过。此外，该作中登场人物的名字都是德意志风格的，比如西格鲁特的名字被称做齐格弗里德，昆那尔被叫做昆塔等。其他也有和北欧传说不同的设定，象布伦西尔德对越过火焰墙壁来到的西格鲁特要求比武，战胜自己后才答应他的求婚等。

这之外的部分两者大致相同，但是在《尼贝尔根之歌》中并没有过多的关于圣剑的描写，从两者描写的侧重点不同可以反映出两个民族不同的社会风俗情况。

在《尼贝尔根之歌》中西格鲁特所持的名剑巴鲁蒙克长达两米以上，但是在《VOLSUNGA SAGA》中并没有这样的描写，在故事发生的年代北欧海盗所用的剑一般是双刃长剑，圣剑 GRAM 也可能是这样的形状。

此剑有巨大的剑锷，剑刃的反向侧的剑锷称为下锷，装有柄头。剑刃和剑柄是两个部分，剑刃强调威力而剑柄则装饰华丽。众所周知，很多评价极高的剑刃都是由莱茵河河畔的工匠所打造的。莱茵河沿岸现在仍以冶铁闻名，这里生产的大马士革刀可以说是无人不知无人不晓。圣剑 GRAM 与现在刀剑的形状十分类似，可以说是现在冷兵器刀剑的远祖。

这个故事中出现的圣剑 GRAM 与亚瑟王传说中登场的 EXCALIBUR 有很多共通之处，比如说西格鲁特的父亲齐格蒙特将神插在树干上的剑拔出的情节等等。另外，GRAM 陪葬西格鲁特的描写也与亚瑟王和 EXCALIBUR 的关系相似。

圣剑以超凡的形象出现在人间，并随着英雄的死而离去。它同英雄一起创造着丰功伟绩，但真正能够记住它们名字的人又有几个呢?

## 巨人之剑～远古传来的巨大武器

所有者：贝奥鲁夫　时代：中世纪欧洲
地域：北欧　出典：《Beowolf》

与西格鲁特齐名的北欧英雄贝奥鲁夫是传说中击败怪物格兰戴尔和他的母亲海底魔王巨龙的王者，在关于他的故事中登场的武器里，最具特色的应该说是那柄击倒海魔王的巨人之剑。

《Beowolf》是八世纪在英国出现的英雄传说。故事用英语写成，传说的舞台是丹麦和挪威等北欧地区。和大多数德意志及北欧传说相同，《Beowolf》中也有各种各样的名剑登场。

贝奥鲁夫是居住在瑞典南部的伊阿特族勇士埃吉塞沃的儿子，身形魁梧，力量巨大，他继承了父亲的勇猛，很小时就活跃在战场上。

有一天，贝奥鲁夫得知在远方的丹麦有一个叫格兰戴尔的魔物出现，袭击弗罗斯卡的宫殿。为了击退魔物，贝奥鲁夫率领十五名部下出发去丹麦。

格兰戴尔是在圣经中有杀弟罪名的该隐的后裔，身体巨大，拥有神秘的力量，皮肤坚硬，普通的刀枪根本无法伤到他。贝奥鲁夫向对手挑战，并约定如果对方空手作战，那么自己也不使用武器。激烈的战斗展开了，贝奥鲁夫的部下用长剑和枪弓等帮助他作战，但是根本无法给格兰戴尔造成伤害。最后，贝奥鲁夫终于切下了格兰戴尔的一只手。失去手腕的格兰戴尔逃走了，贝奥鲁夫把他的手腕装饰在宫庭的墙壁上。

这时回到住处的格兰戴尔因为手腕出血太多而死去，他的母亲愤怒了，作为海底魔物的她为了夺回儿子的手腕，来到贝奥鲁夫的宫殿向他复仇。

这个海底魔物比格兰戴尔更大，双手装有类似长剑的钩爪。怪物杀死了宫庭的看门人，将装饰在墙壁上的格兰戴尔的手臂夺走。

为此，贝奥鲁夫再次来到丹麦，他从弗罗斯卡国王那里借来了名剑 FRUNTING，只身前往魔物的住处。



双方在魔物的住处展开激战。由于对手有着比格兰戴尔更坚硬的皮肤，即使是名剑 FRUNTING 也无法伤害到她，反而是贝奥鲁夫被魔物用钩爪抓伤了身体。

正在无可奈何之际，贝奥鲁夫找到了从格兰戴尔宝山上获得的一柄巨大的长剑。这是一柄非常大的重剑，普通的战士根本无法举起，一看就不是为人类锻造的武器。

于是，贝奥鲁夫手持这柄利剑再度挑战对手，结果凭借此剑强大的威力，干净利落地斩下了魔物的头颅。贝奥鲁夫又将以前因伤而死的格兰戴尔的头颅斩下，把他作为战利品带回了弗罗斯卡国王的住处。

但是斩伤魔物的宝剑因为剑刃吸收了魔物的血而溶化，只剩下黄金的剑柄。击倒了格兰戴尔和其母亲的贝奥鲁夫成了最为著名的英雄，此后他仍不断地进行着冒险。最后在一场与龙的战斗中，他因染上毒液而不幸身亡。

击倒格兰戴尔的母亲海底魔王的那把剑并不是给人类锻造的。它是在《圣经・创世记》中描绘的被洪水灭亡、叛逆神灵的巨人族的武器，是一柄全长超过两米的令人恐怖的重剑。据说贝奥鲁夫身材非常的高大，所以恐怕也只有他才能使用此剑。

剑刃由钢铁制成，剑身有美丽的纹路，因为在剑身里溶入了各种金属而使其变得非常的坚硬。据说，这种刀剑的制法在现代莱茵河畔的手工作坊里仍在使用。

另外，此剑在黄金造就的刀柄上装有大量的宝石，剑柄的末端是环形，在环上还装饰有蛇的造型。

由妖精和矮人锻造的宝剑在凯尔特及日尔曼民族的传说中曾多次登场，但是为巨人而造的巨大宝剑却非常少，而本传说中提到的巨人之剑也因魔物的血液而溶化了，这种悲剧性的结局非常出人意料。

这柄剑纯粹是为战斗而诞生，又因战斗而消亡的。从另一个角度来讲，它也暗示了像贝奥鲁夫这一类英雄人物的命运，由鲜血而带来的光荣毕竟不会久长，它最终会随着时间的流逝而归于尘土。

## HARPE～切落梅杜莎首级的佩耳修斯之剑

**所有者：佩耳修斯　时代：古代希腊**

**地域：西腊　出典：西腊&罗马神话**

佩耳修斯因为击败梅杜莎和救助少女安德罗墨达而被大家所熟知。在他的手中握有奥林匹斯众神赠与的名剑，这柄剑帮助他取得了众多的胜利。

在希腊神话中与赫拉克勒斯并称的著名英雄佩耳修斯是宙斯和美丽的达娜厄所生的半神。

达娜厄的父亲阿克里西俄斯听到预言说自己将会被达娜厄的儿子所杀，为了不让女儿生育，阿克里西俄斯将她关进地牢里。但是，仰慕她美丽的宙斯化作金钱雨来到她的房间和她幽会，并且与其生下了佩耳修斯。“佩耳修斯”这一名字就是“金光闪耀”之意。

阿克里西俄斯知道这个消息后将达娜厄母子装在箱子里投入大海，后来他们被鱼夫狄克梯斯所救。后来佩耳修斯被波吕得克忒斯国王收养，渐渐长大。



佩耳修斯成人的时候波吕得克忒斯想将她的母亲列为王妃，因而对片刻不离其左右的佩耳修斯心生厌恶。得知了国王对自己厌恶之情的佩耳修斯请求国王给他一匹马，做为报答他将取回梅杜莎的首级。

梅杜莎是有着蛇发的丑恶魔女，是戈耳工三姐妹中最小的一个。她们三人原本是非常美丽的少女，但是她们的美丽遭到众神的嫉妒，把她们身心都变化为丑恶的形态。

神的儿子佩耳修斯得到了奥林波斯众神的帮助，他先找到了合称为格赖埃的三个白发女妖，她们也是梅杜莎的姐妹。格赖埃三姐妹共用一只眼睛，一颗牙齿。佩耳修斯先用巧计把她们共同的牙齿和眼睛偷来，迫使她们说出寻找一位女仙的道路。他从女仙那里得到了登云鞋、隐身盔和神囊（据另一传说，则是格赖埃有此三宝，佩耳修斯偷了她们共用的眼睛和牙齿，把这三件宝物换到手）。赫尔墨斯将能杀死魔怪的曲折圣剑 HARPE 交给佩耳修斯使用，而女神雅典娜将表面发光的内含雅典娜画像的盾牌赠给了他。

当佩耳修斯找到梅杜莎的时候，她正在睡觉。因为任何人看到梅杜莎都会石化，因此不能接近她 。佩耳修斯用哈德斯之兜隐身，并利用雅典娜的盾牌照出梅杜莎的所在，用手持的曲剑砍下了她的头颅。

梅杜莎虽然死了，但是她的头颅仍然不安全，佩耳修斯将她的首级放入神囊之中。

佩耳修斯踏上了回家的路途，途中他来到了埃塞俄比亚海岸，在这里他发现有一位少女被铁链锁住。少女的名字

叫安德罗墨达，她是因为母亲得罪了波塞冬而被拿来向海怪献祭的。佩耳修斯用他的 HARPE 砍断锁链救她出来，并且将海中出现的巨大怪物杀死。

就这样，安德罗墨达安全了。佩耳修斯向她求婚，两人一同踏上了回家的道路。

两人回到故乡，佩耳修斯的故事也被传扬开来。

但是波吕得克忒斯国王不相信他能经受住考验，因而对他的功绩表示怀疑。国王说：“如果你真的击倒了梅杜莎，拿出证据来给我看”。

佩耳修斯大怒，他从神囊中将梅杜莎的首级取出朝向国王，于是波吕得克忒斯国王变成了石头。

佩耳修斯与安德墨梅达结婚并在婚后过着幸福的日子，他将令人恐惧的梅杜莎的首级和神圣的盾牌一起献给了雅典娜。雅典娜将首级嵌在盾牌的中间，并把它做为自己的标志。那把曲折的圣剑 HARPE 则还给了众神，此剑在后来也曾被赫拉克勒斯使用过。

佩耳修斯用来割下梅杜莎首级的圣剑 HARPE 在传说中被描绘成各种形状，在有的传说中记载其剑刃是像镰刀一样的弯曲，但也有的故事说它的形状像弯月……

这把 HARPE 大概并不是希腊人常使用的双刃直剑，而是单刃的曲剑，这样形状的剑在古代的英雄传说中很少见到。在罗马时代土耳其剑士所持的弯刀，形状像鹰鹫捕食时伸开的利爪，佩耳修斯的剑大概就是仿照这种弯刀而被描绘出来的吧……

## DAINSLEF～杀死西格鲁特的郝格尼之剑

**所有者：郝格尼　时代：古代日尔曼　地域：德意志、北欧**
**出典：VOLSUNGA SAGA、尼贝尔根之歌**

北欧的英雄传说《VOLSUNGA SAGA》中的故事并没有因为西格鲁特和布伦希尔德的死而终结，在他死后，杀死他的昆那尔和他的弟弟郝格尼与北欧匈奴族国王阿特拉激战而死的场面也被描绘出来。

尤其是在《尼贝尔根之歌》中，西格鲁特死亡时故事只讲述到中盘，之后关于昆那尔和郝格尼的悲剧仍在继续。DAINSLEF 就是郝格尼所持的名剑，郝格尼勇敢强悍，但也据有狡猾阴暗的一面，他是古代传说中性格最为突出的人物之一。

在“莱茵之黄金”的传说中众神从莱茵河的矮人那里夺得了被诅咒的黄金，而黄金后来又由神交给了巨神法夫尼尔。最后，击败法夫尼尔的西格鲁特得到了它。在他被杀之后，黄金归乔基家所有，但得到黄金的人肯定又会被新的抢夺者所杀……

杀死郝格尼和昆那尔的人是匈奴族的国王阿特拉。阿特拉在西格鲁特死后向他的妻子（昆那尔的妹妹）古德伦求婚，因为他知道乔基一族拥有大量莱茵的黄金。

古德伦对于婚约并不赞成，但她的母亲却想和强大的阿特拉结盟，所以全力促成这桩婚事。



昆那尔和郝格尼与阿特拉之间的对立日益加深，终于开始了战斗。阿特拉为了排除两个异己，装作和解的姿态将他们引诱到自己的城堡里。

但是郝格尼发现了阿特拉设置的圈套，即使如此他们还是接受了阿特拉的邀请。在阿特军队的包围下，昆那尔和郝格尼陷入了死战，这时郝格尼所持的宝剑是西格鲁特从法夫尼尔手中夺来的宝物里面的一件，也就是 DAINSLEF。

DAINSLEF 与西格鲁特的圣剑 GRAM 一样是由莱茵河畔的矮人族所锻造，极其锋利，一剑甚至可以斩杀两人。

但是他们改变不了死亡的命运，在潮水般涌来的敌人的攻击中，两人先后负伤、被捕。

郝格尼被阿特拉挖出心脏死去，在他胸口涌出鲜血的时候，郝格尼仍在不断大笑，堪称豪杰。DAINSLEF 虽是名剑，但作为黄金诅咒的一部分，终究不能改变英雄的命运。

## THE SWORD OF ALEXANDER～斩断命运之结的剑

**所有者：亚历山大国王　时代：古代希腊**
**地域：马其顿　出典：亚历山大传说**

亚历山大是马其顿国王菲利浦斯的儿子，出生于公元前 336 年。在他小的时候接受了希腊哲学家阿里斯特泰莱斯的教导，从那时起就抱有将欧洲和亚洲融合的崇高理想。他在父亲死后继承王位，率领父亲统一希腊后拥有的强大军事力量进攻亚洲的波斯。

波斯和希腊两国间常年战争，波斯曾经以拥有过迈锡尼文明的亚洲地区为基地进攻希腊，亚历山大此次的东方远征就是以复仇为口号。

两国的军事力量在美索布达米亚平原等地展开战斗，

最终以亚历山大的胜利告终。在此基础上，亚历山大又远征波斯东北位置的大夏等国，在相当于现在的阿富汗的山岳地带展开激战，在取得一定利益的情况下顺印度河上游侵入印度，并获得连场胜利。

亚历山大在公元前333年侵入波斯领地阿拉伯半岛，并占领了曾经辉煌一时的古代伦帝那王国的首都格尔迪奥恩。

在首都的街道中心有供奉天空之神宙斯的神殿，在神殿中摆放有一辆古老的战车。在这辆战车上有当时十分著名的"格尔迪奥斯绳结"，根据传说解开绳结的人就是亚洲的统治者。

亚历山大造访了这座神殿，看到绳结的时候他从腰间解下佩剑一剑就将绳子砍为两断。

亚历山大认为命运要靠自己的手来掌握，对于不断出现的考验应该用自己的方法去解决。对现在的他来说，他的剑就是打开世界之门的钥匙，他要让所有人知道他的帝国就是靠手中的这把"剑"征服而来。

后来，亚历山大回师波斯原来的首都巴比伦，并且在这里患病，于公元前323年去世，年仅33岁。

## 巨人 SULT 之剑～灭亡众神之国的火焰之剑

所有者：巨人 SULT　时代：北欧神话

地域：北欧　出典：Edda

维京歌谣中咏唱的北欧神话随着世界的诞生拉开了序幕。在众神出现之前，世界的中心是叫做金奴格格普的虚无



深渊，它的周围被雾之国和火焰之国包围。SULT 就是火焰之国的统治者，在他的手下有无数的被叫做"火焰子孙"的奴仆。

在形成世界的过程中，有很多北欧的巨人登场。但是与其他的巨人族不同，SULT 是比较特殊的存在。他比通常的巨人更大，也更加强悍，即使是众神也无法单独与他作战。

SULT 常在手中持有一柄巨大的剑，剑身上燃烧着火焰，如同太阳一样发出耀眼的光芒。

虽然剑身被火焰包围，但剑不会因此而发热，这是因为剑本身就是由火焰造就的。SULT 自己的身体也被火焰包围着，他的剑其实是他身体的一部分，彼此关联，无法分割。

在众神出现之前，整个世界都是巨人的舞台。巨人 SULT 一直居住在密斯佩尔哈伊姆，即使到了众神的时代来临，他也仍然统治着这个国家。密斯佩尔哈伊姆是个生者无法进入的国家，就算能够进入也无法在这个灼热的世界做长久的停留。

SULT 本身从没有主动去攻击众神，直到"众神之黄昏"那一天的来临。

众神在建设自身世界的同时，和原先的居民巨人族之间持续不断地发生小规模的战斗，众神之间也因为各种利益和理由而纷争不止。

"众神之黄昏"到来了，因为奥丁神的儿子巴鲁特罗之死，巨人族和魔物的军团渡过与神世界相连的彩虹桥而来。SULT 走在最后，当他通过后彩虹桥在他的火焰烧灼下轰然倒塌。

巨人集团和众神两方纷纷派出好手出战。奥丁对战巨狼芬里尔，雷神对战大蛇，而 SULT 的对手是丰饶之神弗雷。但是胜负从一开始就已经决定了，弗雷拥有可以战胜巨人的神剑，可他却没有佩带，而是空手和 SULT 战斗。最终，SULT 将弗雷击败，这时奥丁和芬里尔也都筋疲力尽了。这时，SULT 才释放出自己的"火焰子孙"，并且挥舞火焰之剑，于是神的国土被火焰包围并最终烧毁。

## Mystletainn～杀死巴鲁特罗的寄生树之剑

所有者：郝兹　时代：北欧神话

地域：北欧　出典：Edda

奥丁的儿子巴鲁特罗做梦知道自己将要死去，众神为此非常不安，用尽一切方法想要保护他的周全。但是在背叛之神洛基的阴谋下，巴鲁特罗最终死在了自己弟弟的手上。

巴鲁特罗在北欧神话中占有非常重要的地位，但是有关他的故事却十分少。只有一个例外，那就是关于他身死的插曲。他的死预示了众神的末日，在神话即将结束的时候有着详尽的叙述。

巴鲁特罗的父母是北欧主神奥丁和弗丽格。他们生有很多孩子，但是只有巴鲁特罗因为十分美貌，并且正义公平，因此而受到大家的喜爱。

他有着金黄色的头发，而其智慧则可以和父亲相比，在他的身上几乎没有任何的缺点。

一直过着幸福生活的巴鲁特罗某天晚上做了一个恶梦，一个恶魔想要熄灭他的生命之光。

第二天得知消息的众神十分不安，商量对策。最后他的母亲弗丽格让这世界上的所有生物宣誓绝不伤害巴鲁特罗。森林里的动物、岩石、树木、疾病都跟随众神宣誓，除了偷偷生长在神国边缘的一种寄生树。

在得知巴鲁特罗被祝福不会受到伤害以后，众神用各种武器攻击他来试验是否真的有效。结果没有人可以伤害他，众神无比欣慰。

但是，心怀叵测的洛基却变化成老太婆的形象去巴鲁特罗的母亲那里探听是否真的没有任何东西可以伤害巴鲁特罗，弗丽格并不知道这个老太婆是洛基变化而来，于是告诉他只有生长在神国边缘的一种小寄生树没有起誓。因为它太小了，没有起誓的必要。

洛基立即去将这种寄生树的树枝折来，并去找巴鲁特罗的弟弟郝兹。

因为郝兹看不到东西，所以没有参加试验。但是洛基将树枝交给他并说自己可以帮助他，引诱他参加试验。郝兹按照罗奇的说法掷出树枝，于是树枝化成了利剑刺入了巴鲁特罗的后心，巴鲁特罗倒在地上死去。

众神震惊，不知道发生了什么。但是马上他们就知道了这是洛基的阴谋使然，众神愤怒了，但是在试验的祭祀场所不允许使用暴力，所以他们没有办法对洛基报仇。



巴鲁特罗被隆重地埋葬，踏上了去死亡之国的路。众神为了让他返回，于是也去死亡之国与死亡之神交涉。

死亡之神说如果这世界上的所有事物都爱巴鲁特罗的话，那么可以允许他回去。如他所说，这世界上的所有事物都深爱着巴鲁特罗，除了一个人——洛基。

因为洛基的缘故，巴鲁特罗终于没能生还。而他的死也正预示着众神与巨人以及魔物的战斗就要展开，众神的末日到了。

在以前北欧的歌谣《Edda》中，寄生树经由郝兹的手变化成了枪或者箭的形状袭击巴鲁特罗。但是同样在北欧的传说中却有名为“寄生树”的名剑登场，从寄生树和郝兹的关系里，可以得出结论，这柄剑拥有可以杀死巴鲁特罗的威力。

在神国的角落里生活的一个孩子和远在边境的无人注意的寄生树，这两者间有着共同点，也就是寄生树其实象征着郝兹的处境。

寄生树是一种常绿树，它是年轻、发展、变化的植物。如同寄生树的郝兹杀死了永远平安的巴鲁特罗，也就是说能够破解巴鲁特罗不死之身的正是这种持续不断生长、变化的年轻。

众神们因为自己的永远性而停滞不前，最终灭亡，在他们身后是不断变化发展的人类时代的到来……

## 精灵之剑(ELEVEN SWORD)--在《指环物语》中登场的魔剑

**所有者：很多　时代：太阳时代**

**地域：大陆中心　出典：《指环物语》等**

作家J. R. R. 德尔金拥有很多作品，其中比较著名的是《THE HOBBIT》、《THE LORD OF THE RINGS》和《THE SILMARILLION》等，它们多取材于古代凯尔特和日尔曼民族的民间传说、神话和英雄故事。自第二次世界大战前发表的《THE HOBBIT》以来，他作品中的巨大场景描绘给英美作家带来了强烈的冲击，甚至对现代的幻想电影、小说和游戏等也造成了一定的影响。可以说，这些故事是古代传说和现代连接的桥梁。

J. R. R. 德尔金的系列作品记载了从世界创造到人类时代到来的漫长时期的事件，在这里我们无法完全反映它们的原貌。然而，其中的《THE HOBBIT》和《THE LORD OF THE RINGS》只是记载了这漫长历史中的一段——“指环战争”的详细情况，剧情大致如下。

世界在过去只有众神居住，众神创造了精灵族(ELEVEN)，用削下的石头创造了矮人族。

从此，世界由精灵和矮人来统治，但这个时候邪鬼和巨人也出现了，他们为了争夺地上的统治权展开了激烈的战争，最后以精灵和矮人的胜利告终。

之后过了很久，人类诞生了。人类的力量增长很快，并且迅速地威胁到了精灵和矮人的统治地位，而就在此时，精灵创造出了拥有支配世界力量的魔法指环。



剑会发出夺目的光华，变得更加锋利。在剑的柄上装饰有宝石，剑鞘也十分精美。

甘达尔夫与比尔博一行踏上破坏指环的旅程，途中他们在一个洞窟附近被敌人包围，同时还出现了守护在这里已经200多年的魔怪巴鲁罗格。魔怪从鼻子喷出火焰，手里还拿着一把燃烧着火焰的长剑。

甘达尔夫用格拉姆德林迎战，魔怪的火焰剑碰到他的长剑后变成了碎片。甘达尔夫想要把魔怪刺落谷底，但是他自己也不慎掉了下去……比尔博和他的同伴无奈之下，只好又踏上了旅程。

甘达尔夫再次在故事中出现已是不死之身，全身闪耀着白光。他手持精灵之剑参加战斗，在最后也踏上了去往永远之国的旅途。

原来，有个叫做撒隆的黑暗神灵，就是他欺骗精灵创造出了魔法指环并又抢走了它。精灵和撒隆开始了战争，精灵虽然最后取得了胜利，但是魔法指环也跟随撒隆不知去向。

在这场指环战争结束以后，矮人族创造出了HOBBIT。在HOBBIT人中，有个名叫比尔博·巴金滋的人，他劝说魔法使甘达尔夫与矮人一起去消灭巨龙斯姆格。在他们的冒险途中，那枚丢失的魔法指环再度出现。巴金滋发现了这枚指环的恐怖魔力，于是命令自己的外甥夫罗德将指环扔到死火山的山口里面。

夫罗德和伙伴们带着戒指出发了，但是撒隆和他的黑暗军团又一次出现，并且与精灵和矮人以及人类展开了战争。

这场战争席卷了全世界，最后夫罗德成功地将指环扔进了火山口，撒隆灭亡了。而精灵和矮人也踏上了去往永远之国的旅程，世界变成人类统治的地方。

## 精灵之剑

在世界上还没有出现人类和HOBBIT的时候，精灵为了与邪鬼作战而锻造了很多魔剑。这些剑在战斗中失去又出现，几经反复。这里介绍的几柄剑就是在指环战争中英雄们所使用的名剑(ELEVEN SWORD)。

### 格拉姆德林

引导HOBBIT的比尔博和夫罗德的魔法使甘达尔夫也是与邪神撒隆相对抗的人类的指导者，他在与比尔博冒险的途中发现了这把叫做格拉姆德林的剑。格拉姆德林的意思是“斩断敌人之剑”，是过去精灵首都贡多林国王的佩剑。但是随着王国的灭亡，这把剑也消失了。而甘达尔夫在机缘巧合之下，在一个隐秘的洞口发现了它。

格拉姆德林在敌人眼里是恐怖的象征，当敌人出现时

### 奥鲁克里斯特

与比尔博一同去杀龙的矮人特林在与甘达尔夫同样的地方找到了另一把精灵之剑。特林是流浪中的矮人国王。奥鲁克里斯特与格拉姆德林一样是在精灵的都城锻造出的名剑，这两柄剑是一对，如同兄弟一样。

特林拿着这柄剑杀死了斯姆格后得到了大量的财宝。但是得到消息而来的很多人开始袭击和抢夺。掠夺者和守卫者间开始了激烈的战斗，最后特林被长枪贯穿而死。

在他死后，矮人将宝剑插在他的坟墓上。因为这柄剑有敌人逼近时会发出耀眼的光华，所以矮人只要看见长剑发光就可知道有敌人来袭。

### 贯穿之剑

这是HOBBIT人比尔博的外甥夫罗德所持的宝剑，它是比尔博在发现奥鲁克里斯特与格拉姆德林同样的地点拣到的，另外这把剑也会在敌人靠近的时候发出光华，通知主人防备危险。

在比尔博得到指环回来后，他对这把剑十分珍惜，在让外甥夫罗德外出冒险时郑重地把剑交给了他。

这把剑也是精灵锻造的名剑，比格拉姆德林剑刃稍短，不过对于身材矮小的HOBBIT人来说可能是比较合适的规格。就这样，这把剑成为了夫罗德的佩剑，在冒险的过程中一直守护着他。

### 其他的名剑

除了精灵锻造的名剑之外，故事中还有几把魔剑登场，

其中包括勇者之剑和恶魔之剑等等。在《指环物语》中，它们是力量、荣誉和恐怖的象征。

### 阿拉格伦之剑安多利尔

阿拉格伦绰号“风之子”，是人类国的王子。他在指环战争中有很活跃的表现，他使用的是名为安多利尔的名剑，这把剑是由矮人锻造的。

此剑的前身在很久以前是与撒隆战斗的阿兰德尔国王所持的叫做那鲁西鲁的名剑，在与撒隆的战斗中剑折断了。阿兰德尔国王的小儿子用断剑割下了魔法指环，但指环后来消失了，可断剑却一代一代传到了阿拉格伦手里。

这把断剑在支配世界的指环出现以后变得又可以被重新打造。阿拉格伦将其修复，并取名叫做安多利尔，意思是“西方火焰”。阿拉格伦在指环战争中凭借此剑取得了胜利，后来更成为人类国家的统治者。

在安多利尔的剑刃上刻有太阳、弯月和七颗星星，在周围还有古代北欧的文字。

《指环物语》描写了冒险与战争、力量与支配、欲望与权力斗争的故事。其中对古代日尔曼和凯尔特民族的传说做了全新的描绘。登场的人物在现代人眼中看来有些好战和过于理想主义，但是古代的英雄人物也许就是这个模样。人类的历史不正是在这样的对暴力的崇拜和恐怖的传说中渐渐发展进步起来的吗？

贯穿故事情节的“支配世界的指环”象征着对权力的欲望，这是人类无法抗拒的弱点。另外，故事肯定了为了排除邪恶、实现理想，英雄可以手持宝剑使用暴力，这也是此类传说的特征之一。当然，手持宝剑的英雄形象也可以视为人类对于强大力量的崇敬与向往……

## Stormblinger～拥有生命的黑魔剑

所有者：艾尔里克　时代：现代

地域：英国　出典：Stormblinger 及其它

英国的作家玛考克描绘的幻想世界给人以黑暗颓废的现代文学感觉，在他的故事中登场的武器和恶魔的造型继承了古代至中世欧洲神话传说的传统。

麦克尔·玛考克（1939年～）的一系列幻想小说“艾尔里克”、“艾莱克泽”、“克尔姆”、“HAWK MOON”都具有独自的剧情，但又因“永远的战士”这个大的主题而相互包含关联。

不同的主人公诞生于各自的剧情，他们超越时空又在别的故事中出现。每一个主人公都与别人不同，实际上他们都是永远战士的化身，不停地变化着姿态。

这个永远战士中的一个——《艾尔里克传说》的主人公梅尔尼波奈国的皇子艾尔里克所携带的佩剑就是故事全篇乃至整个系列的象征——令人恐怖的魔剑 Stormblinger。与传说之王亚瑟所佩的 Excalibur 一样，这把被称作“呼风唤雨之剑”的魔剑绝对称得上是现代幻想故事中最知名的武器。



梅尔尼波奈的皇子艾尔里克的故事是从他的族弟开始叛乱，使他失去王权被迫踏上流浪之旅开始的。

他所统治的梅尔尼波奈从太古时代开始就位于世界中心，那里的居民是被称作巴德哈的优秀民族，与周围的蛮族相比他们拥有值得夸耀的文明，尤其是他们的魔术、操龙、呼唤恶魔和精灵的高超能力都使他们远远超越了其它民族。另外，在这个国家中还有两柄具说可以带来灾难的魔剑存在，这就是 Stormblinger 和与它相对的 Monblade。

但是拥有如此发达文明的梅尔尼波奈也在逐渐地衰败，而本作的主人公艾尔里克本身则正是颓废的梅尔尼波奈文明的象征人物。

艾尔里克生来病弱，肌肤雪白，目放红光。他虽然擅战但是每次出战都要借助古怪的药力。艾尔里克每日忧愁，他所考虑的事情就是不断恶化的祖国的现状。

这时艾尔里克的族弟依依尔昆为了满足自己的野心，想要取代艾尔里克统治梅尔尼波奈，并且他企图强迫艾尔里克美丽的妹妹赛莫丽尔为妻。于是，大规模的叛乱开始了。艾尔里克出阵讨伐依依尔昆，他追赶依依尔昆进入了被称作“影之门”的异世界，通过“影之门”的艾尔里克又进入了“沼地的地下道”，最后到达“麦达洞窟”。

在那里，手持黑魔剑的依依尔昆正在等他。

两人站在一处，艾尔里克用 Stormblinger 与依依尔昆 Monblade 相对抗，场面十分激烈。最后艾尔里克的 Stormblinger 击败了依依尔昆的 Monblade，Monblade 也消失不知去向。

黑魔剑 Stormblinger 是接近两米的大剑，刀刃闪耀着漆

黑的光泽，黄金的剑柄从剑锷到尾端有 40 厘米以上，上面装饰着闪耀的宝石，这柄剑具有不能用常识评判的恐怖魔力。

这柄长剑的使用者不需要很大的气力，所以据说并不是使用者用力使剑，而是剑给予使用者力量。在战斗中，Stormblinger 按照使用者的意愿自由挥舞，从某种意义上讲剑本身也具有思想，可以说 Stormblinger 嗜血的本质伴随着使用者的求生欲望而发挥着威力。

Stormblinger 是一柄有战斗欲望的剑，剑拔出来之后如果不沾血就不可以入鞘。剑的拥有者必须尊重剑的意愿，不然魔剑就会背叛主人、任意杀戮。因为这个缘故，后来艾尔里克将自己的爱人和亲友等周围的人一一杀掉……

艾尔里克与依依尔昆战斗的时候，两个人所使用的魔剑为报答主人而作战，这是剑与剑的争斗，艾尔里克与依依尔昆此时不再是剑的使用者，而只是胜利一方的剑的战利品。

另外，据说这柄剑可以将死者的魂魄吸入到剑内，被 Stormblinger 杀死的人会体会到比死和疼痛更加恐怖的经历，这些相传的故事使魔剑具有了更加神秘诡异的色彩。

通过吸取死者的魂魄，他们的生命力被剑的拥有者吸收，因此 Stormblinger 的主人越战越勇、越杀越强，病弱的艾尔里克就是通过剑吸收他人的魂魄来支撑自己生命的。

拥有如此威力的魔剑可以杀伤通常武器无法杀害的恶魔和怪物，连拥有破坏一切力量的混沌众神也心怀恐惧。Stormblinger 对满足它杀戮欲望的主人十分忠诚，就算是在战场上失落，Stormblinger 也会几经反复回到主人的手里。从另一个角度来讲，黑魔剑其实是为了满足自己杀戮的欲望而寻找适当的主人。

Stormblinger 不仅给艾尔里克带来了胜利，也使艾尔里克失去了很多……

艾尔里克利用这柄魔剑杀死了无数的敌人，但是也杀死了他的族弟依依而昆、赛莫丽尔、情人扎罗基尼娅和亲友门格拉姆。黑魔剑的杀戮欲望远远超过了主人艾尔里克的意志。

魔剑帮助艾尔里克取得战斗的胜利，却也灭亡了他的宗族并最终毁灭了世界。最后，这柄破坏杀戮的魔剑也送掉了他的主人艾尔里克的性命。

消灭了包括艾尔里克在内的一切后，Stormblinger 消失在世界的某个角落，也许它正在等待着新的牺牲者的出现吧。

玛考克的幻想作品深受凯尔特和日耳曼神话传说的影响，或者说是这些神话传说的现代版本。Stormblinger 不吸血不归鞘的特性和消灭主人的命运，与北欧传说中登场的 Tyrhung 极其相似。但他并不是借助一个简单的道具来叙述传说，而是将简单的民族神话传说上升到了寓言的高度，借以阐述自己的观点。

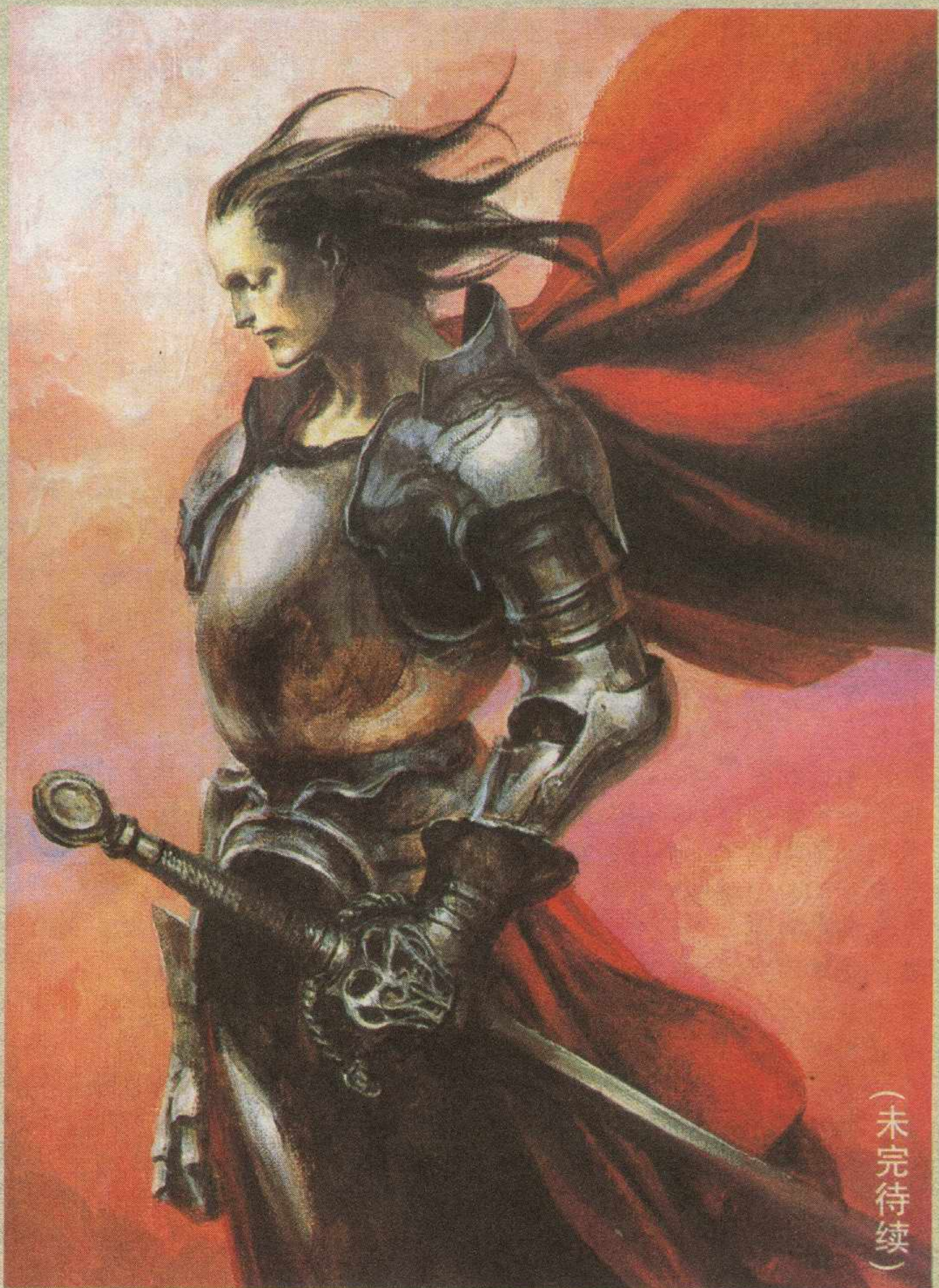
Stormblinger 的主人借助剑的威力成为无敌的战士，但是另一方面却失去了自己的意志。手中持有这柄魔剑就无法逃脱战斗和杀戮的命运，从某种意义上说这也体现了作为武器的剑的本质。

武器反映了主人的心意，他是人类潜在原始攻击冲动的体现。也就是说剑的主人通过挥剑来释放心中的欲望，这时他们已经忘记了用剑来维护和平和保卫自身的真正目的。

艾尔里克故事给人的印象是秩序与混沌的对立。所谓秩序是指一切归于统一、没有变化的静止状态，最理想的统一状态就是虚无和静寂。而混沌的力量则是将一切成形的东西不断地破坏，一切存在的东西都在变化中向不存在状态过度。而 Stormblinger 就是这一混沌状态的仆人，这种力量是没有善恶之分的。

Stormblinger 和 Monblade 并不是重复破坏和杀戮的邪恶存在的象征，他们拥有消灭混沌和一切存在的力量，也可以说他们就是“力量”本身。更进一步说，人类的破坏欲望也许并不是邪恶的，这也只不过是一种能量而已。

玛考克的作品中没有善与恶的绝对对立，善和恶以及一切其它的存在都是相对的，所谓的善恶只不过是有关人的立场而已。Stormblinger 以它纯粹的力量在故事中登场，用它的力量左右周围的人，从这样的描述之中我们依稀可以看到作者的思想与 Stormblinger 的剑刃一样，闪动着黑色的光芒。



（未完待续）

# 圣剑大系
## LANGRISSER

文/雪鹰

☆霸权战争与圣剑的诞生
☆暗的复活与圣剑战争
☆统一战争与传说的开始
☆水晶争夺战争与胎动
☆赤之月与传说的终焉





威拉提督从身旁的将士口中得知有关高鲁多利队长胡作非为的事，但此情此景只能火速从北门撤退而非与高鲁多利对质。当西古马他们成功地击败威拉提督并从北门离开后，塞蕾娜将军终于赶回来。威拉提督把高鲁多利队长传来问话，得知他私自向旅客和该镇的居民收取过路费以及高额税收，威拉提督对此大为不满，而本就是山贼出身的高鲁多利亦无法忍受如此严格的军纪，决定带同部下离开。

在山路上，阿尔弗列特因为快要到家了而显得非常开心，并述说亲情的快乐，但这对于身为素体的西古马和拉姆达来说，似乎未能带来任何共鸣，不过两人至少相信自己并非是孤独一人。当他们经过一座受战争影响而荒废了的村子时，发现打算伏击他们的埃赞尔，而刚被威拉炒鱿鱼的高鲁多利亦同时赶到，于是西古马们要一口气对付来自两方面的敌军。所幸女佣兵布琳达率领大批骑兵登场，及时解围。布琳达表明她想投靠基扎洛夫、在他的旗下工作，阿尔弗列特则与大家告别回家去了。

西古马和拉姆达终于平安来到基扎洛夫的魔导研究所，并接受新的任务——从魔族手中夺回"贤者之水晶"，基扎洛夫还提醒两人那水晶可能已变回原来的形态，即两柄持有强大魔力的剑，此外亦批准布琳达的佣兵团作为支援。西古马和拉姆达回到研究所的大堂时，发觉布琳达原来趁这段时间四处参观，拉姆达不禁起了疑心。

在斯比鲁山寨附近，阿尔弗列特正被追捕。原来他的父亲吃下阿尔弗列特带回的药后竟毒发身亡，于是他的哥哥阿尔维斯带同部下前来追杀。就在阿尔弗列特死守山寨时，西古马他们刚好经过便马上出手相助。总算是将阿尔弗列特救出险境，大家问明情况后觉得现在最可疑的应该是将药交给阿尔弗列特的克拉蕾特。无论如何，阿尔弗列特已经无家可归了，于是便和西古马们一起行动。

与此同时，兰狄乌斯已经击倒了伯赞鲁，夺回了圣剑兰古莉莎。伯赞鲁则以最后的力量将魔剑阿鲁哈萨托送离地下祭坛，兰狄乌斯他们的下一个目标就是西古马他们的主人基扎洛夫……西古马他们赶到魔城地下祭坛时，发现那里已经空无一人，看来是被卡高西斯军抢先了一步。待众人走出祭坛时，发现周围弥漫着很浓的烟雾，拉姆达说这并非是普通的烟，而是能削弱体力的毒烟。此时众人发现埃赞尔将军居然早已率军埋伏在大厅，那毒烟自然是他搞的鬼了。四人拼死杀出一条血路，逃出了包围。

另一方面，兰狄乌斯已经打倒了基扎洛夫、救出了自己的妹妹，并把圣剑兰古莉莎、魔剑阿鲁哈萨托一并还给大魔导师杰茜卡。杰茜卡要回天界，而爱慕她的马库雷则有些依依不舍。待杰茜卡告别后，兰狄乌斯的姐姐艾米莉赶过来，兰狄乌斯将她交给兰方特照顾后，与众人一同回卡高西斯王国。

西古马一行在回魔导研究所的路上，布琳达的部下女佣兵赶来报告基扎洛夫被杀的消息，失去了主人的西古马和拉姆达一下子不知该怎么办才好。拉姆达向众人说明自己和西古马皆是基扎洛夫用克隆技术创造出来的人造人，而基扎洛夫作这些实验的目的是追求不死以及统治世界。最后，西古马决定先回魔导研究所，查看一下基扎洛夫留下什么资料。

西古马他们在回研究所的路上，拉姆达感受到路边一棵大树的呼唤并得知这个世界将会有异变发生。西古马认出那棵树和他们诞生的研究所内一棵树很相似，布琳达便说明这是植物之王"世界树"。世界树的成长有三个阶段，从幼苗开始50年称为银叶树，再成长50年称为黄金树，100年过后就能成为真正的世界树。

当然眼前的这棵树显然还没有成为真正的世界树。众人回到研究所，拉姆达启动记录研究成果的水晶，从基扎洛夫的立体映像中，得知贤者的水晶乃圣剑与魔剑的合体，30年前邪神甘多拉基路从艾路萨利亚大陆带来。至于素体西古马和欧米加是为了能使用圣剑而创造的，试作型的西古马只能发动此能力一回，因为这样会消耗大量的生命能量，再度使用的话就会死亡；完成品的欧米加可以无数次使用此能力。知晓贤者水晶的去向后，布琳达就怂恿西古马继续其任务，当然现在不再是为了基扎洛夫而是为了自己。现在确定手执两把剑的杰茜卡正在卡高西斯王国的菲济特港，等候前往艾路萨利亚大陆的船只。西古马一行为了夺回圣剑而往菲济特港赶去，途中经过一座废弃的村庄时拉姆达突然觉得很熟悉此地并进入村中，她甚至还能准确地说出村中房屋的布局。拉姆达还自言自语地描述曾有一男孩和一女孩在村中的树下玩耍，接着她来到一幢大屋中，看到墙上有一画像，那是个温馨的家庭——一对年青夫妇以及他们的子女。画像中的兄妹正是拉姆达记忆中在树下玩耍的孩子，阿尔弗列特则发现那女孩很象拉姆达，只是头发的颜色不一样。

菲济特港口，克拉蕾特找到了正在等船的杰茜卡，正在说话间，突然大批魔物出现在她们面前，领头的居然是魔将军加艾鲁！其目的自然是为了夺取圣、魔二剑，他以村民的性命要挟杰茜卡交出剑。见此情景，西古马他们只得与杰茜卡和克拉蕾特联手，击退魔物的围攻。战斗结束后，阿尔弗列特质问克拉蕾特为何要给他毒药令父亲死去，克拉蕾特自然是一脸无辜的样子，而经过杰茜卡的证实，克拉蕾特给阿尔弗列特的药确实是一般的退烧药。那么，便是有谁暗中更换了药，最大的嫌疑者就是从阿尔弗列特的哥哥阿尔维斯和医生。布琳达则认为说不定阿尔维斯和医生串通一气，因为看他追击阿尔弗列特的态度多半是想杀人灭口。为了夺回圣剑和魔剑，杰茜卡与克拉蕾特急忙回艾路萨利亚大陆。剩下西古马一行正在商谈下一步行动时，马库雷匆匆赶到，询问杰茜卡的去向。当他看到西古马时似乎有些吃惊，而见到拉姆达时更兴奋地冲过去并叫她"玛丽安蒂尔"。原来拉姆达就是马库雷的妹妹，两人一同被基扎



洛夫抓获并送去改造，结果失败品的马库雷借机逃了出来，而西古马似乎是基扎洛夫的手下，曾经追杀过马库雷。拉姆达知道自己并非被制造出来而是改造的，她害怕如果恢复了玛丽安蒂尔的记忆后，拉姆达就会消失。西古马便安慰她，拉姆达和玛丽安蒂尔是同一个人，即便恢复了昔日的记忆，现在的记忆也不会消失，更何况还有他们这些一起冒险的伙伴们同在。拉姆达平静下来后，众人从马库雷口中得知兰狄乌斯他们用圣剑和伯赞鲁战斗之事，然后决定大家一同前往艾路萨利亚大陆。

在连邦王城，萝珊茜尔女王接见兰方特，并任他为元帅，艾米莉亦升为将军。另一方面，雷因法路斯让欧米加去抓西古马，至于埃赞尔则另有重大的任务。

西古马一行终于来到了艾路萨利亚大陆，马库雷因曾从杰茜卡口中听说过巴尔迪亚这一地名，所以他就先独自一人前往该处。西古马他们在港町中寻找杰茜卡与克拉蕾特时，正巧看见她们与卡尔萨斯帝国的士兵争执着什么。仔细一听，原来克拉蕾特是卡尔萨斯帝国的公主，但却是杀害皇帝的共犯。更奇怪的事还在后头，当卡尔萨斯军看到西古马时，竟然说他就是杀害皇帝的凶手！而且原本是帝国近卫骑士团长！当然西古马本人是没有一点记忆的，拉姆达则认为或许他的来历和自己一样，只是失去了以前的记忆而已。

从混乱中救出杰茜卡和克拉蕾特，众人还遇到了库伊多侯爵的骑兵队，他说大臣基尔莫亚已经成为卡尔萨斯帝国的新皇帝。赶走了库伊多侯爵，克拉蕾特说明一切情况：四年前其父皇被近卫骑士团长所杀，为了追击凶手克拉蕾特来到伊雷斯大陆，就在三年前她终于手刃仇人，但是现在的西古马却和三年前一模一样。拉姆达认为西古马是被克隆的，至于原本的那位近卫骑士团长乃利古里亚地方领主埃基鲁公爵的儿子。接着克拉蕾特请求众人能否帮助她复国，杰茜卡首先拒绝，她认为克拉蕾特现在根本不明白自己要做什么仅仅是空谈而已。西古马他们则答应其要求，条件是要克拉蕾特帮助他们从魔物手中夺回二剑。

在伊雷斯大陆，兰方特去拜访父亲，但是兰贝尔德却不愿见自己的儿子。对父亲现在奇怪的态度，兰方特百思不得其解，最后总算是从管家马斯达松口中了解到自从哥哥克利方特死亡后，父亲整个人就变了。

魔族的根据地法鲁赞利亚城内，魔将军加艾鲁将圣剑兰古莉莎交给死人使古洛布，至于魔剑阿鲁哈萨托他则保留着，并说要去寻找摧毁圣剑的方法并提升魔剑的能力。

为了帮助克拉蕾特夺回王位，众人前往萨尔拉斯领，寻求其领主雷纳多的帮助。在经过奥特兰特湖的堡垒时，正撞见一群平民遭受帝国征税官的追杀，路见不平自然是要拔刀相助喽。击退库伊多侯爵的追杀，众人平安抵达萨尔拉斯领。但是，雷纳多公爵告诉他们，新皇帝基尔莫亚放任贵族对平民的剥削，充分收揽了贵族们。而克拉蕾特作为公主却离开自己的国家四年之久，现在突然回来，没有什么具体的计划就要求雷纳多援助她，完全是过于天真地纸上谈兵。

此时的伊雷斯大陆也不太平，雷因法路斯联合了撒萨兰多领主兰贝尔德、雷诺路兹领主阿尔维斯，组成三国同盟讨伐现连邦王国。

静夜中西古马一人来到河边，想起自己究竟是谁这一问题，先前研究所出现的第三素体欧米加突然来到他面前，告诉了他的过去。四年前，西古马从艾路萨利亚大陆来到伊雷斯大陆，拥有寂寞眼神的他无处可去而被基扎洛夫收留成为其护卫。西古马的出现，威胁到原本亦是基扎洛夫贴身护卫的欧米加的地位，两人相互间一直争斗着。直到三年前，有一少女从艾路萨利亚大陆追踪西古马而来，西古马竟然毫不抵抗地任由她将利剑刺入自己的心脏。基扎洛夫将西古马的尸体运到魔导研究所改造，结果令其复活，代价是以前的记忆全部丧失了……

次日，众人来到崖之町，问及克拉蕾特接下来去哪儿时，她很不情愿地说去她的未婚夫埃里克处，布琳达刚想责备她，却见村那边又有事发生。原来该村交不出税，征税官便将其物资全部夺走，还杀死了阻止他们的村民！见此情景，众人自然打抱不平，出手赶走了征税官。然而，出乎意料之外的是村民们不仅没有感谢他们的相救之恩，反而责怪他们多管闲事惹怒了帝国军，害怕帝国军报复的村民们打算离开自己的村庄。茫然不知所措的克拉蕾特又听到布琳达对她的指责后，哭着离开。西古马追上克拉蕾特安慰她，并告诉她自己并非其杀父仇人的克隆体而是本人。最后，克拉蕾特破涕为笑，她终于醒悟并为自己国家的将来好好地考虑。她觉得光是夺回王位并不能从根本上改变，必须要让人民有自主的意识，要取消贵族，让百姓自己来管理自己的国家。克拉蕾特将这一想法对大家一说，众人齐声叫好，于是再折回去找雷纳多公爵商谈。在连邦王城，兰方特从艾米莉处得知三国同盟叛乱的消息，虽然自己的父亲也在其列，但兰方特现在的立场唯有发兵讨伐他们了。



布琳达的伙伴韦拉玖也得知三国同盟反乱一事，他便和女佣兵们计划帮助连邦军一方。再说克拉蕾特折回去见雷纳多公爵，将自己的想法告诉他。那就是采取议会制，即由国民代表组成下议院，提交法案；贵族议员组成上议院，审议下议院的法案。当然议员是要由国民来选，而世袭的国王自然也不再有绝对的统治权了。雷纳多公爵对克拉蕾特的想法大感佩服，决定尽全力帮助她进行改革，并出兵讨伐新皇帝基尔莫亚。首先，不但要赶基尔莫亚下台，还得说服民众让他们知道今后可以自己掌握自己的国家。为此，众人前往关押政治犯的盖亚纳监狱。解放了监狱，克拉蕾特将建立新制度的方案向囚犯说明，让他们四处去说得民众。接着，克拉蕾特要至光之大神殿艾斯特路，寻求大司教的支持。然而，此时传令兵前来报告，基尔莫亚获知叛乱后派出 10 倍的军力讨伐萨尔拉斯军，3 日后两军将正式交锋。萨尔拉斯军的情况显然十分危急，但西古马他们却来不及赶回去，布琳达便说她有办法但条件是事件过后要克拉蕾特把圣剑交给她。

布琳达找到也来到艾路萨利亚大陆的韦拉玖，将现在西古马他们的情况说明之后，问有何武器可以给她，韦拉玖便将古代遗产之一飞空艇交于她，同时千叮万嘱必须小心使用，否则其魔动炉爆炸的话后果不堪设想。此时的萨尔拉斯军发现已被大队的飞兵部队包围，显然敌人是在等候主力部队的到来，并在空中监视萨尔拉斯军。雷纳多计划乘黑夜逃出包围圈，因为鸟类大都是夜盲。

西古马等人乘坐着布琳达借来的飞空艇，火速赶至战域上空与敌人飞兵展开一场空战。敌人中指挥官埃里克乃克拉蕾特的未婚夫，在克拉蕾特的劝说下，他也加入了反叛军的行列。

消灭了飞兵部队后，西古马他们抢占了制空权，替萨尔拉斯军解围。接下来便要突袭敌人的本队了，失去飞兵联系的敌军必定在指挥上出现混乱，现在正是大好时机。至于“弃暗投明”的埃里克则担任萨尔拉斯军与西古马他们之间的联络兵。

这时在另一个大陆上，连邦王城又迎来了一位曾被基扎洛夫赶出城的人——宰相之子拉塞尔，女王萝珊茜尔接见拉塞尔并任命其接替已死父亲的宰相之位。

再说西古马他们开始突袭敌军的大本营，顺利完成任务后，萨尔拉斯军也成功地突破了包围网，接下来按原计划往光之大神殿去。途中，众人感叹此飞空艇的便利，布琳达说这艘船在古代魔导王国时只是舰艇队间的联络船，比这要大好几倍的宇宙战舰甚至可以从这个星球移动至月球上！

西古马一行来到光之大神殿，说明来意后大司教却不敢帮助他们，众人都觉得事有蹊跷，布琳达便自告奋勇去收集情报，临走

前还把物资从飞空艇中搬出来并关照众人要关闭其动力炉。

次日，众人赶到飞空艇处，发现已是一片火海，看来似乎是有人放火。猜测中埃里克坚持认为是布琳达搞的鬼，克拉蕾特自然不予苟同。布琳达回来后得知此情况，并不在意，反而庆幸事先关闭了动力炉，否则一旦爆炸，这块土地就会受污染，今后数百年将不能居住。接着她告诉众人大司教之所以不愿帮忙，是因为他的女儿被基尔莫亚的部下抓走了。于是，众人前往达雷斯监狱救人。

成功地救出了大司教的女儿，如此一来光之大神殿支持克拉蕾特的立场也确定了。另一边，连邦军和三国联盟打得不可开交之际，后方突然传来宰相拉塞尔的命令，要兰方特元帅火速返回王城，且其申请增援的报告也被驳回。兰方特虽然不情愿，但还是遵守命令，让艾米莉留下督阵。

在卡尔萨斯王城谒见间，基尔莫亚再度派遣大军去对付萨尔拉斯军，他似乎对敌人的行动了如指掌。而西古马一行则乘着王城空虚之际，前去偷袭。而从敌军团长克菲尔的言语中，众人了解到基尔莫亚在萨尔拉斯军中安插了间谍。

在平原上，卡尔萨斯和萨尔拉斯军亦展开了激烈的交战。人数不及对方的萨尔拉斯军在雷纳多的指挥下采取坚实的防御战，因为只要克拉蕾特能够打倒基尔莫亚、夺回王城，他们就胜利了。

赶回连邦王城的兰方特元帅，万万没有想到等候他的竟然是牢狱生涯！新任宰相拉塞尔以兰方特父亲兰贝尔德亦是三国同盟一员为由，将他囚禁并夺取其兵权。而在与连邦军交战的雷诺路兹地方军（阿尔维斯的部队）那边，其左翼部队起了内讧。原来布琳达的部下让雷诺路兹军误以为罗休法尔地方军（雷因法路斯的部队）攻击他们，于是双方一场混战，本来处于劣势的连邦军乘势脱离战场。




西古马等人来到卡尔萨斯王城谒见间，皇帝基尔莫亚正高高地端坐其上。此时大魔导师杰茜卡和马库雷赶到，在他们的援护下西古马成功地压制了王城。发急的基尔莫亚利用王座下的密道逃走，克拉蕾特终于夺回了自己的国家。获知皇帝逃走、王城被夺的消息，卡尔萨斯军亦无心再战，高级将领们纷纷逃之夭夭，下级军官和士兵们则听说克拉蕾特的新政策而举旗投降。

在魔之地法鲁赞利亚，欧米加正和魔族交战，虽然他一心想要夺取圣剑兰古莉莎，不过因为魔族人多势众，欧米加决定先撤退让埃赞尔来当替死鬼。

卡尔萨斯王城内，杰茜卡替拉姆达恢复记忆，从今以后就要称她为玛丽安蒂尔了。接着轮到西古马时，杰茜卡却失败了，因为其法术竟然全被西古马吸收了，可能是因为改造后的精神异于常人的缘故。克拉蕾特便带众人到先皇被杀害的现场，试图让西古马想起一些以前的事情。

玛丽安蒂尔与房间内植物对话，了解到皇帝被杀的真实情况：皇帝是被一个土色肌肤、瘦长的男子绞杀的，而西古马当时被药迷昏了，接着那男子用西古马的剑刺穿皇帝的心脏……真相大白，西古马总算洗刷了弑主的罪名。但是，他的家人却已全部被处死，其领地亦被基尔莫亚吞并。克拉蕾特将西古马以前使用的武器“强袭型魔光剑”还给他，此剑乃西古马他们家族世代相传的宝物，据说千年前西古马的祖先乃是利古里亚帝国皇帝，他在寻求解救其妻子方法的旅途中得到了这把魔光剑。此时有人来报，法鲁赞利亚的魔族入侵，于是众人一刻不得闲、再度出发了。

来到诺伊修村，看到死人使古洛布带着一大堆幽灵，玛丽安蒂尔立刻认出他就是杀害皇帝的凶手。古洛布对此亦供认不讳，因为他们魔族一直想要征服此世界，但却从来没成功过，究其原因便是手持圣剑兰古莉莎的光辉之末裔，屡屡破坏其计划。所以，魔族的另一项任务就是要抹杀光辉之末裔，因此才会嫁祸于西古马，让他和克拉蕾特自相残杀。最后，村子获救了，古洛布却被逃走了。而此时埃赞尔也乘着飞空艇来到艾路萨利亚大陆，欧米加告诉他圣剑的下落，老实的埃赞尔为此还感谢他的情报，却不知对方是想等圣剑到手后再抢过来。

众人回到卡尔萨斯王城，杰茜卡告诉大家那死人使古洛布乃千年前三位魔将军之一，看来魔剑阿鲁哈萨托回到魔族的手中后，他们的力量就大幅增加，再这样下去黑暗王子伯赞鲁和混沌神卡奥斯都有可能会复活！事不宜迟，众人决定向东北的魔之地法鲁赞利亚进军。

在法鲁赞利亚城，埃赞尔正和魔族打得不可开交。而西古马他们即将接近法鲁赞利亚时，却又遭到欧米加的截击。玛丽安蒂尔认出正是欧米加袭击他们的村庄，并将她和马库雷送往研究所。而欧米加似乎对西古马怨念颇深，坚持要打败他，当然结果他还是败北了。

此时，埃赞尔已经找到圣剑兰古莉莎，并全速撤出法鲁赞利亚城。在输送用飞空艇前，埃赞尔让部下将圣剑送至雷因法路斯处，自己则留下搜索魔剑阿鲁哈萨托。西古马等人抵达远征军阵营，与杰茜卡会合。相互交换情报后，西古马的小部队前去突袭法鲁赞利亚城。击退了守城的死人使古洛布，却没有找到圣剑和魔剑。众人出了法鲁赞利亚城，见到韦拉玖和埃里克，说从战败的魔族口中得知阿鲁哈萨托在加艾鲁手中，而西古马想起欧米加曾说过要拖延时间之类的话，便猜测兰古莉莎是被埃赞尔夺走了。就在此时，基尔莫亚不知从哪里搬来了魔动巨兵，并向法鲁赞利亚城发射魔动炮，企图将西古马他们一网打尽！所幸第一炮打偏了，接下来玛娜能量填充，发射第二炮需要一小时。

大家商议乘魔动炮填充能量时，要尽快将其摧毁。这时，埃里克终于忍不住承认他是基尔莫亚安插的间谍，因为基尔莫亚对他下药，如果不定期服用解药，就会发狂而死。提供萨尔拉斯军行军路线、烧毁飞空艇等事皆其所为，现在他见基尔莫亚根本不管他的死活，且解药也用完了，便孤身撞向正在发射的魔动炮口以死来赎罪！西古马当然不会辜负埃里克以死所创造的唯一机会，终于将基尔莫亚就地正法。

在连邦王城地下牢，艾米莉要求见被囚的兰方特元帅，遭到守卫的阻拦并和其争执了起来。

就在这时，兰狄乌斯从后面偷偷潜入牢中将兰方特救了出来。深山中，韦拉玖接到欧米加故意透露给他们的情报，埋伏在此等候运送圣剑的飞空艇，并用魔动炮将其击落。另一方面，连邦王城内宰相拉塞尔接到兰方特逃狱的报告，似乎并不放在心上。

数日后，克拉蕾特在卡尔萨斯王城宣布国民为政的制度就此开始了。接着，韦拉玖前来告知载有圣剑的飞空艇现在坠落于伊雷斯大陆的深山中，必须抢在雷因法路斯之前找到它，这一任务又落到西古马他们身上，至于韦拉玖则去打探魔剑的下落。

兰狄乌斯和兰方特在前往卡高西斯王国的途中，后者担心自己的逃狱会给卡高西斯王国带来麻烦，兰狄乌斯却说威拉提督对此早有安排。但是，兰方特并不想就此逃亡，他想起管家说自从其兄长死后，父亲就对自己疏远了，兰方特想要找出其原因，兰狄乌斯亦同意帮忙。

输送用飞空艇坠落在伊雷斯大陆东北部马尔加山中，西古马等人乘着韦拉玖提供的飞空艇赶到当地时，发现欧米加也在那里积极地寻找兰古莉莎，一场争夺战就此展开。当西古马抢先找到圣剑时，雷因法路斯却率领着克利姆索骑士出现，并要他交出圣

剑。布琳达一见他就火大，说要讨回其杀害她双亲、毁掉她村庄之仇。这时，士兵报告坠落的飞空艇魔动炉起火，有即将爆炸的危险，而且里面尚有许多人未逃脱。雷因法路斯听后，十分关心那些人的安全，急忙赶去救险，布琳达亦紧追其后。众人不知如何是好时，韦拉玖赶来，他了解情况后让西古马他们先行离开，由他负责将布琳达追回来。在飞空艇机首部，雷因法路斯将其他人员全部疏散后，布琳达追上来要与他在这魔动炉的爆炸中同归于尽。万不得以之下，雷因法路斯将布琳达击昏，交给随后赶来的韦拉玖，翩然而去。

昏迷中的布琳达梦见昔日的情景，她从山中回雷库里奥村后发现尸横遍地，邻村高塔尔的村长因雷库里奥的大坝决堤、造成洪水泛滥故赶过来看个究竟，却不料见到这幅惨景。其中有一尚未断气的少妇将怀中幸存的孩子兰狄乌斯以及贤者水晶交给高塔尔村村长，并叮嘱千万不能将那水晶给任何人……

布琳达醒来后，在众人的追问下，韦拉玖说明他们的来历。远在数千年以前，古代魔导王国克利姆索尼亚时代，分为支配阶级和被称为克利姆索兰达的劳动阶级。那时魔导技术异常发达，人们利用其力量制造出许多高科技的机械，但是两级分化却异常严重，支配阶级居住在赤之月克利姆索上，劳动阶级则在其统治下苦不堪言，而且还时时受到魔族的威胁，最终两阶级间的大战爆发了。战争以支配阶级的失败而告终，但是劳动阶级亦付出相当大的代价，世界一片荒芜，繁荣的魔导王国就此覆灭了。然而，人们所期盼的和平并没有到来。围绕着地球超椭圆轨道上转动的赤之月克利姆索，每200年接近此星球一次，此时两星球散发的能量磁场相互影响，促进混沌之门的活化，混沌之神卡奥斯从沉睡中惊醒，打开混沌之门将大量的魔族送至地上世界，战乱由此不断……西古马现在所持有的圣剑兰古莉莎，其前身乃昔日大战中劳动阶级制造出的破邪之剑，可惜此破邪之剑并非完成品。不过，成为圣剑兰古莉莎并由光辉之末裔拥有后的破邪之剑，却能发挥出令人意想不到的新力量。至于真正的破邪之剑，现在被称为阿鲁哈萨托，成为与兰古莉莎对立的魔剑，并且已是魔族中黑暗王子伯赞鲁的象征。魔剑阿鲁哈萨托原本的作用已渐渐为人淡忘，但身为昔日劳动阶级克利姆索兰达后裔的韦拉玖、布琳达他们却不会忘记，真破邪之剑那令人恐怖、绝望的作用——开启最终兵器的钥匙！因此，韦拉玖他们才会千方百计想要夺得圣剑和魔剑，如果此剑落入知情且具有极大野心的人手中，后果将不堪设想！至于雷因法路斯，乃是200年前赤之月克利姆索接近时降落于此、支配阶级克利姆索的王子！正是他先是欺骗了布琳达的感情，然后杀害了全村的人并让洪水决堤……

韦拉玖将他们的来历、目的一一和盘托出，然后告诉众人他们在艾路萨利亚大陆期间，伊雷斯所发生的事情。阿尔弗列特一听三国同盟之事，立刻拜托大家帮助他去说服被雷因法路斯利用的哥哥阿尔维斯。于是，西古马他们向雷诺路兹地方进发。

兰方特和兰狄乌斯走在通往雷诺路兹地方的山道上，却遭到高鲁多利的阻拦，他现在是受雇于三国同盟，雷因法路斯的参谋塞洛派他来炸毁通往雷诺路兹的山洞。双方一言不合立刻大打出手，此时西古马一行也赶到，合力击败高鲁多利。之后众人相互介绍，因为目的一致，故兰方特与西古马他们同行，兰狄乌斯则回卡高西斯王国向威拉提督说明情况。

穿过山洞后众人稍事休息，布琳达一人来到悬崖边眺望山脚下不远处的雷库里奥村，回想起与曾经是恋人的雷因法路斯在此欣赏风景时的情景……西古马此时走过来与布琳达谈心，还没多说几句，高鲁多利又不知从哪儿冒出来，还拿着一颗破坏力极大的炸弹，说要与他们同归于尽！危急中，西古马扑上去、抱着高鲁多利和炸弹一同滚落悬崖……

次日清晨，众人四处寻找西古马的踪影却一无所获，布琳达为此而自责。就在这时，西古马摇摇晃晃地出现了，在爆炸的那一瞬间，蕴藏在他体内的所有能力突然增大，总算是因此而捡了条命回来。

一番有惊无险的经历之后，众人侵入阿尔维斯的屋敷，阿尔弗列特本想劝说其兄放弃叛乱之事，谁料阿尔维斯却明知是被雷因法路斯利用，并承认自己毒死了父亲，还狂妄地宣称要制霸全世界！阿尔弗列特见兄长已经自大到无已附加的地步，亦硬起心肠大义灭亲。将阿尔维斯击倒后，众人安慰阿尔弗列特，他却觉得在与大家一同旅行的这段时间，已经令自己变得坚强，再也不象过去那样只会逃避了。



罗休法尔城内，塞洛向雷因法路斯报告雷诺路兹地方已经败北，雷因法路斯却说原本那两个领地就是用来拖延时间的，因此也不必对其抱太大希望。接着，他问“船”事准备如何，塞洛回答船在瓦鲁达街下面，但是那座城并非在罗休法尔军的势力范围内，只能用强夺的方式了。

西古马他们平息了雷诺路兹地方，接下来就轮到兰方特的父亲兰贝尔德统治的撒萨兰多地方了，但是就在他们接近该领地时，在平原上遭到了管家马斯达松的阻拦。马斯达松临死前说明兰贝尔德疏远兰方特的原因：昔日兰贝尔德与阿尔弗列特的父亲罗克威尔结伴四处冒险，在最后一次冒险中两人找到了一古代魔法文明遗产，不料却中了该魔法道具的诅咒——两个家族中的亲人们会自相残杀而死！本来他们对此并不放在心上，但当长子克利方特死亡后，兰贝尔德才发觉诅咒果然应验了，所以他故意疏远兰方特就是不想让自己的孩子再度遭到不幸。至于原本性格温和的阿尔维斯突然变得如此丧心病狂，多半亦是受到诅咒的缘故。布琳达说明古代魔导王国确实曾有具备诅咒能力的魔法道具，解除诅咒的方法必须先拿到该魔法道具才行，但是兰贝尔德已经把那个道具送给宰相拉塞尔了。

在克利姆索兰达的阵营，韦拉玖正为魔剑的去向而一愁不展，此时却又接到报告雷因法路斯正率兵前往瓦鲁达街，韦拉玖大吃一惊，因为在那座城市下埋着巨大的宇宙战舰！

瓦鲁达街附近，韦拉玖与塞洛展开一场魔动巨兵战，女佣兵们则乘机潜入瓦鲁达街的地下工厂企图破坏宇宙战舰，然而却遇到了雷因法路斯及其部下——由9人构成的克利姆索尼亚精锐骑士团“克利姆索骑士”！

话说西古马一行来到宰相拉塞尔的屋敷，了解到兰贝尔德曾送予一水晶，看来这就是那魔法道具了。此时，拉塞尔出现并在圣剑兰古莉莎的光芒下显出原形——魔将军之一变幻的菲拉基娅。

在罗休法尔城，兰贝尔德请求雷因法路斯告诉他破解诅咒的方法。另一边，兰方特也找韦拉玖打听如何解咒。在众人的追问下，韦拉玖不大情愿地告诉他们解咒的唯一方法是受诅咒的家族中一人前往诅咒发动的场所，用自己的生命消去诅咒！兰方特听后立刻前往发掘水晶的古代遗迹，阿尔弗列特亦紧追其后。韦拉玖叫住布琳达，告知她的部下已经全灭于克利姆索骑士的手中。

在古代遗迹内部，阿尔弗列特追上兰方特，他认为兰方特尚有亲人存在，因此让已没有任何亲人的自己去死比较妥当。兰方特却说正因为阿尔弗列特家族仅剩他一人，更不能断其血统。两人争执间，发现兰方特的父亲早已等候在遗迹内，兰贝尔德以自己的生命消除了水晶对两家族的诅咒，临死前还告诉众人雷因法路斯在瓦鲁达街发掘古代遗产……

魔族大本营内，菲拉基娅责问加艾鲁为何圣剑又被光辉之末裔夺走了？加艾鲁推脱那是古洛布的责任，接着菲拉基娅便说他们魔族的目的是赤之月克利姆索，因为那里有混沌之门是魔族的故乡。




西古马一行离开古代遗迹火速赶往瓦鲁达街，却发现马库雷正一面保护着市民，一面对抗着欧米加的侵入。原来，马库雷他们村庄中的人避难到瓦鲁达街，其中就有他和玛丽安蒂尔的父母。欧米加见到西古马又兴奋起来，甚至让部下去袭击一般市民来激怒西古马，不过两名克利姆索骑士就不太认同他的做法。欧米加甚至还发动其能力令精神能量大幅增加，他之所以对西古马如此执着，盖因以前西古马和他争夺基扎洛夫第一部下的位置，且他坚信完全改造的自己要比不良品的西古马厉害得多，夺取圣剑兰古莉莎亦非为了雷因法路斯而是为了报答基扎洛夫对其多年的养育之恩。当欧米加战败后，雷因法路斯和7号克利姆索骑士出现在西南方，责问欧米加为何对市民出手，然后下令要捕捉玛丽安蒂尔，其余胆敢反抗他的人等一概诛杀。众人逃离此地后，马库雷向市民打听泊里亚村人的下落，得知被带到地下工厂去了，便不听众人的劝阻径直前往瓦鲁达街的地下工厂。西古马他们则商议让四名伙伴在外吸引敌军的注意，让西古马和另一名伙伴能潜入教会前的地下入口。

在地下工厂，塞洛向雷因法路斯报告大气中的玛娜浓度已经到达目标值，计划第一阶段完毕，接下来只要抓住玛丽安蒂尔就能完成第二阶段。至于真破邪之剑的下落已经查明，是在魔族加艾鲁手中，他现在正在调查该剑的来历。雷因法路斯便担心加艾鲁发现最终兵器是迟早的问题。

再度击败把守入口的欧米加后，众人进入地下工厂，却发现雷因法路斯抓住了马库雷和玛丽安蒂尔的母亲为人质，以此要挟玛丽安蒂尔就范。雷因法路斯还对众人说明他的目的，因为其家乡赤之月克利姆索是在超椭圆轨道上运转的，接受不到太阳的照射，也由此产生不了玛娜能量，但是在那里居住的人们维持其生命的冬眠装置需要该能量，所以借着每200年克利姆索接近此星球一次，可以从中吸收必要的玛娜之力。现在，克利姆索的玛娜能量已经接近枯竭，如果不及时补充大量的玛娜能量，赤之月就会灭亡！雷因法路斯身为克利姆索的王子，肩负着拯救整个民族的重任，为此就算是不择手段也在所不惜。需要玛丽安蒂尔则因为她具有能够与植物沟通的能力，只要她向植物之王世界树祈求，让全世界的植物将玛娜能量提供给克利姆索，雷因法路斯的故乡便能得救。玛丽安蒂尔虽然不忍心坐视克利姆索人步向死亡，但也不愿就此提供玛娜之力令克利姆索强大起来再度统治此星球。苦恼中的玛丽安蒂尔想出自己寻死以求两全的下策，西古马自然不允许她如此自暴自弃，劝她不妨先帮助雷因法路斯，然后大家再同心协力对抗赤之月。

一片寂静中，少女的祈祷打破沉默，其声音透过大气远远地传送至巨大的世界树内，无数的金色光点自世界各地冉冉升起，组成一道道金色的光束飞射至已经接近这个蓝色星球的赤红色月球……

仪式结束后，雷因法路斯按照约定放了玛丽安蒂尔的母亲。雷因法路斯前脚离去，韦拉玖后脚跟进来，他说现在雷因法路斯的军队分散在各地，正是进攻其大本营的大好时机，而雷因法路斯的居城已非罗休法尔，乃美路比尔山中一小城，城池虽小却有魔动装置维持的结界，不先关闭位于城旁湖中小建筑物内制御装置的话，是无法进入城内的。此时，雷因法路斯的参谋塞洛自作主张要驾驶着宇宙战舰去攻打魔族、夺取阿鲁哈萨托。塞洛开着宇宙战舰将菲拉基娅率领的魔族打得毫无还手之力。胜券在握的塞洛却突然问一旁的操作人员，"佩利亚"现在的位置在哪里？正当宇宙战舰完全压制了魔族、菲拉基娅几乎已经认定自己必死无疑时，星空中那幽蓝色的月亮突然放射出巨大的光束，一击便摧毁了庞大的宇宙战舰！塞洛临死前庆幸事先已经将维持必要操作人员以外的士兵们全部降落地面，而且更重要的是没有让雷因法路斯一起跟来是正确的……

在魔族阵营内，死里逃生的菲拉基娅满头雾水，不久加艾鲁的出现解开了她的疑惑，他已经发现阿鲁哈萨托真正的用处以及最终兵器！

西古马一行业已攻入城中与雷因法路斯决一死战，艾米莉和兰狄乌斯姐弟也前来援助。艾米莉还告诉兰方特一则好消息：女王萝珊茜尔已经知道拉塞尔宰相乃魔族假冒之事，表示大为震惊并恢复兰方特元帅的职位。雷因法路斯战败后，韦拉玖扶着重伤的埃赞尔赶到。埃赞尔说明当年是他袭击布琳达的村庄，而雷因法路斯对此却毫不知情！当时，雷因法路斯获得记录了昔日大战时克利姆索兰达军事设施的地图，就保存在雷库里奥村附近。因此，雷因法路斯无意中与布琳达相遇并相恋了。一切以任务为优先而抛弃私情的参谋塞洛，认为其主人爱上克利姆索兰达人后就无法硬下心肠对付他们了，便骗雷因法路斯说布琳达已经与同族的韦拉玖有了婚约。而雷因法路斯确实见到布琳达与韦拉玖在一起很开心的样子，自然对塞洛的谎言深信不疑，谁想到布琳达和韦拉玖之间纯粹是兄妹之情呢？之后，为了断绝雷因法路斯和布琳达之间的关系，塞洛命令埃赞尔去袭击雷库里奥村。埃赞尔特意事先将布琳达从村庄中唤出来，然后再血洗该村，导致两人的误解越来越深。

埃赞尔将真相一切都说明后，临死前劝说雷因法路斯无须再如此执着，他已尽了身为克利姆索王子的职责——拯救了赤之月克利姆索及其人民，这就足够了，实在犯不着去实现先人以及少数人想统治地上的野心，而是应该与地上人共存。至少，亦是身为地上人的埃赞尔就觉得自己能够遇到雷因法路斯，并为他而死是其一生中最满意的事。韦拉玖也表示他们克利姆索兰达一直努力与地上人和平相处着，雷库里奥村就是个例子，那座村庄是克利姆索兰达与地上人共同建立、生活的家园。如果克利姆索放弃征服地上的野心，那么克利姆索兰达也无意挑起争端。埃赞尔的死令雷因法路斯彻底醒悟了，他决定帮助西古马他们拯救这个世界，现在最大的难题就是如何对付掌握在魔族手中的最终兵器佩利亚！

所谓的"最终兵器"佩利亚就是浮在夜空中的那个蓝色月亮！其实佩利亚是处于卫星轨道上的人工天体，具备巨型的魔动炮对着西古马他们所居住的这个星球。破邪之剑乃操纵魔动炮的钥匙，主要收集大气中的玛娜之力送往佩利亚。因为过去大战时用尽了地上的玛娜之力，导致千年以上的时间内玛娜枯竭，再加上长年的战争令人口剧减，古代魔法文明就此而灭亡了。

现在佩利亚所具备的玛娜能量只能连续发射三次魔动炮，先前击沉宇宙战舰已经耗费一次，而要控制佩利亚除了魔剑阿鲁哈萨托外，就只有圣剑兰古莉莎了。但是兰古莉莎的前身乃克利姆索兰达制造出的未完成品，因此不能象阿鲁哈萨托那样远程控制，必须进入佩利亚内部方能起作用。并且圣剑所收集的并非纯粹魔力能量玛娜，而是人类的思念能量，想要制御佩利亚必须要集合千人以上的思念方能成功。现在看来唯有夺取魔剑阿路哈萨托这条路可走了，问题是在这段时间内如何阻止佩利亚的魔动炮呢？雷因法路斯告知最终兵器也是有弱点的，那就是佩利亚看不到的地方是无法攻击的！炮击的目标地域如果被大雪覆盖、或者超过月亮的仰角30度，命中率就会降低许多！韦拉玖立刻想起附近有古代魔法文明的气象制御装置，可以施行人工降雪，而且还残留着维持三日大雪的能量！事不宜迟，西古马一行立刻前往气象制御装置，雷因法路斯让其部下魔动技师跟随，艾米莉和兰狄乌斯则分别回连邦及卡高西斯王国，求得兵力牵制魔族。

各路人马分别行动，西古马他们则来到古代遗迹，却不料正撞上死人使古洛布，仇人见面分外眼红，更何况这家伙竟然召唤出阿尔弗列特的父亲罗克威尔、兰方特的好友巴鲁克将军的尸体！击




败古洛布后，魔动技师启动气象制御装置，天空中飘落洁白的雪花，大地一片银白。

兰狄乌斯和艾米莉各自率领着卡高西斯军和连邦军与魔族激烈地对抗着，兰狄乌斯在单打独斗中轻而易举地赢了菲拉基娅。获知同伴死讯的加艾鲁却一点也不放在心上，原本是人类的他如今再度膨胀的野心将混沌神卡奥斯亦不放在眼里，妄图凭借着最终兵器制霸整个世界！

3日的大雪使最终兵器暂时失去效用，西古马他们抓紧时间赶往魔族大本营，要在这期间内将阿鲁哈萨托夺回来。守候在大本营外的正是死对头古洛布，而加艾鲁知晓西古马他们的到来后，再度启动最终兵器，意欲将圣剑兰古莉莎以及光辉之末裔一网打尽！好在漫天的大雪阻碍了最终兵器的瞄准，白白浪费了一炮。

西古马一行终于来到了加艾鲁面前，最后的决战开始了。虽然击败了加艾鲁，但是他在临死前用阿鲁哈萨托给佩利亚下达了最后一个指令：让佩利亚以及克利姆索撞向此星球、毁灭整个世界！西古马他们回去找雷因法路斯和韦拉玖，制止佩利亚的方法现在只剩下一个——用克利姆索兰达基地残留的唯一一艘中型宇宙战舰以及其余小型艇，搭载一千人前往佩利亚，然后用圣剑兰古莉莎集合这千人的想念启动佩利亚的自爆装置！西古马却说根本就用不着，因为他被改造后的能力可以发挥巨大的精神力量，虽然只能使用一次，但此时不用更待何时？于是，大家商定由西古马他们乘坐小型艇前往佩利亚，雷因法路斯则驾驶宇宙战舰回克利姆索阻止赤之月的坠落。

出发前夜，西古马想起明天即将是最后亦是最壮烈的一战，因为他没有对任何人提起、也没有任何人知晓他已经发动过一次能力，如果再度发动的话则必死无疑！次日，一切准备停当后，众人往青之月佩利亚进发。当接近这个人工天体时，遭到佩利亚防御装置的炮击，虽然强行着陆，但小型艇不能再启动了。进入佩利亚内部，众人发现中枢部有六条叉道，究竟哪条路是正确的呢？只好大家分头走了，当西古马来到中央控制室，正庆幸自己选择了一条正确的道路时，却发现其余伙伴都中了陷阱被困其中，而防御系统则被启动并放出魔族来吃入侵者！解救出三个伙伴后，最终兵器制御装置发出感知到新入侵者的警报，原来欧米加竟然也来到此地并依然坚持要与西古马作最后的了断！在布琳达的询问下得知欧米加先躲在雷因法路斯的宇宙战舰内抵达克利姆索，然后再抢了艘小型艇过来，遗憾的是他的小型艇亦被击毁。现在这种紧急情况下，西古马无意与欧米加交战，便建议等世界危机过后回到地上再与其对决。欧米加立刻戳穿西古马的谎言，因为西古马已经使用过一次能力，作为失败品的他再度使用能力必定会死！至于拯救世界一事则无须担心，如果西古马战败的话，同样拥有此能力的欧米加可以代替他来制止佩利亚。

激战过后，欧米加再度败给西古马，同意与西古马合力阻止佩利亚的坠落，两人高举起圣剑兰古莉莎，集合众位伙伴们的想念，将自己的精神能量发挥到极点……终于，佩利亚的自爆装置被启动了！然而，西古马和欧米加也倒在地上。此时，韦拉玖赶至将众人带上他的飞空艇，及时离开佩利亚。但是佩利亚爆炸的气流和冲击令飞空艇的导航系统失灵，众人将永远在这茫茫的宇宙中飘荡……

在西古马意识的深渊，响起一个苍老但有力的声音，声音的主人乃千年前与破邪之剑合体、成为圣剑兰古莉莎的人——基克哈尔特王，他的灵魂栖息在圣剑中一直审视着这个世界。基克哈尔特出现在西古马面前，本来是想带走他的灵魂，但现在他认为西古马已经保护了人们的幸福，现在应该守护自己的幸福才对，否则怎么对得起深爱着他的人呢？！基克哈尔特的力量将西古马从死亡的边缘拉了回来，一直守候在他身边的众人皆松了口气，飞空艇亦同时恢复正常并向着他们所居住的星球飞去。雷因法路斯传来消息，克利姆索也已回到轨道并离开，只能200年后再相见了！平安回到地上的众人，相互告别后开始新的生活……

这就是光辉末裔与黑暗之军之间的战斗，所纺织出超越世纪的悠久传说。琳的探索也就此结束了，她亦是持有神剑之人，相信这漫长的旅程令她明白了：神之战争虽然结束了，但其力量的碎片之所以撒落大地、化为神剑的原因。

“我要回去了！”琳突然冒出这句话，她想起了自己的职责了吧？作为一国的军师，即便是和平时期也不可能长期放浪在外的；作为一名历史学者，应该将那无尽的传说、圣剑的真实，记载下来、流传后世。

“那么，我送你吧！”挽起琳的手，带着她穿过魔法阵，进入时空的狭缝间……眼前不断晃过不同的景象，琳惊讶地看着。“这是传说的另一面真实。”我轻声对她道，“你知道吗？在人的一生中有过很多的抉择、很多的分叉点，同一时间内存在着不同的空间。你所知道的圣剑战争只是许多平行空间中的一个剖面，有没有想过呢？如果光辉的末裔选择了其它的道路，那么传说又会变成什么样子呢？”

琳沉默不语，我俩静静地驻立着，目睹着时空中无数的门依次徐徐打开、又关上。在门的另一端，变色的景致不断地更换着：巴拉尔城的长桥，血色夕阳下，迪哈尔特的悲呼声中，芙蕾娅公主纵身跃入河中；利古里亚王城内，无法令阿鲁迪缪拉恢复理智的埃马林库，只得痛苦地看着所敬爱的人渐渐死去；背离光辉之军的艾尔文，与帝国联手猎杀着昔日的伙伴；恋人的哭喊、朋友的劝诫皆抛弃在一边时，艾尔文投入伯赞鲁的阵营，令世界陷入无限的黑暗中；压倒一切的力量能带来和平，相信这一点的艾尔文踏上了霸者之道，接连摧毁了光之军势、帝国、暗之军势，打倒了光之女神，建立起自己的国家；兰狄乌斯接受了黑暗王子伯赞鲁的邀请，镇压了整个伊雷斯大陆；西古马用尽了自己的力量，永远地离开了此世……

初春的清晨，我送琳回到了她的国家塞拉姆。告别时，一直若有所思的她突然回过头来，露出非常灿烂地笑容：“你知道吗？六百年前以艾尔文为首的光辉之军中，有位魔法师的名字和你一样呢！海因。”

神把剑赐于这个大地，并非是为了要卷起争斗，而是想令人的心更加坚强吧？软弱的心灵呼唤着魔剑那样的存在，以力量来掩盖的虚伪，终有一天会有坚强的人高举起圣剑，将之一一打碎……时空狭缝所见的景象，是心不坚定、不成熟的反射。后世立志纺织历史的年轻骑士们，如果你们持有勇气的话，请打开属于自己的门，让圣剑兰古莉莎的光辉引导着你们，踏入光与暗交替的争乱岁月……

**（全文完）**



# 漫园

责编/BLUE

## 1 推荐BOOK 格斗之王2000角色宝典



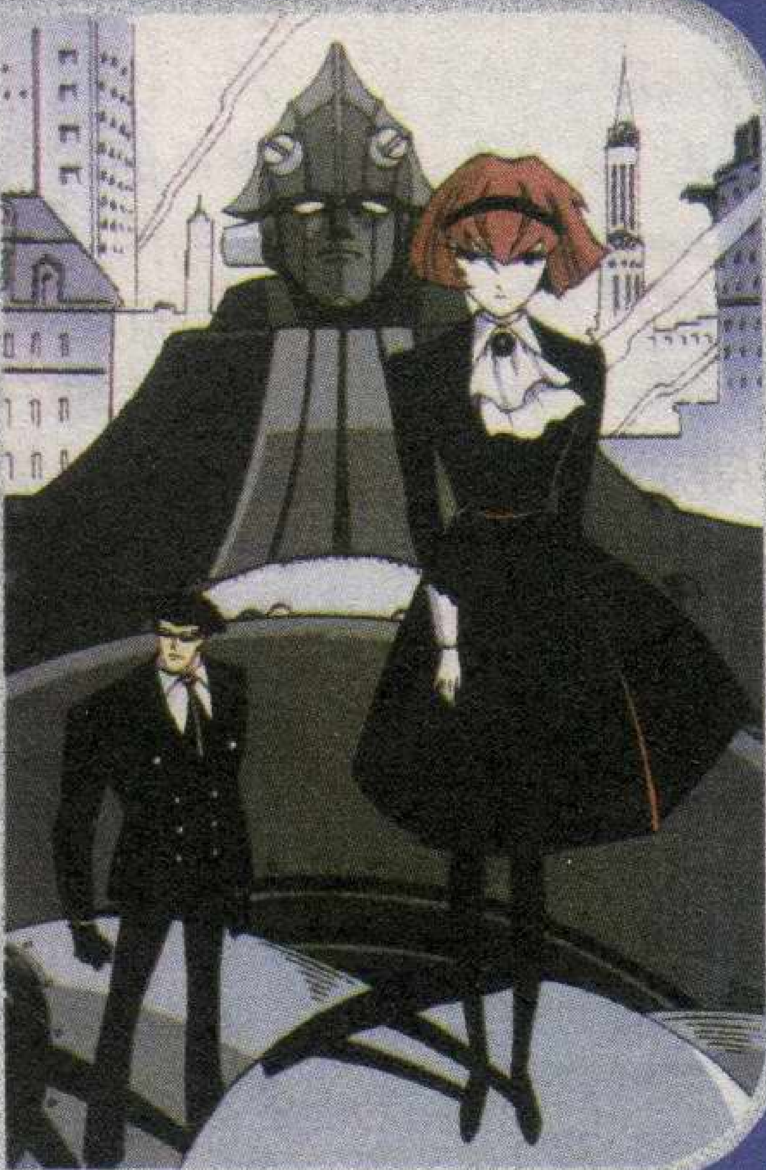

本书于9月22日推出，是由ASCII编辑出版的。书中介绍了“KOF2000”中所有角色的普通技与必杀技等的详细数值与性能分析，此外还有从未公开的原画设定。

## 2 推荐杂志 A-CLUB




这是一本香港动漫半月刊，由大业出版有限公司出版发行。该杂志消息快捷，内容以动画、漫画为主，同时也包含有手办及游戏介绍等，可读性较高。

## 3 推荐动画 THE BIG·O



本作自放映以来受到了来自各界的好评，虽然同样是以机器人为题材，但其对于人物的处理及背景的描绘都有着独特之处，算得上是近年来最有创意的作品之一，希望大家不要错过。

## 4 推荐手办 波鲁那雷夫&银色战车



看过荒木飞吕彦大人气漫画《乔乔之奇妙冒险》的朋友肯定不会对这位角色感到陌生，波鲁那雷夫与银色战车在第三部中给人留下了极为深刻的印象。

本手办高度分别为16cm(波)和18cm(银)，售价则仅为4800日元。

## 5 推荐CD 格斗之王2000原声大碟




本CD中共收录有14首乐曲，包括有KD-0084、TERRY115、COME UP SMILING、GOOD BYE ESAKA、ICE PLACE等。全部由SNK新世界乐曲杂技团演奏。

## 6 推荐漫画 剑客异闻录




本作根据PS版同名游戏改编，由矢口岳编绘，现正在讲谈社漫画月刊《MAGAZINE Z》上连载。单行本第一卷不久前已经发售。

本月推荐内容

# 游戏设定之趣谈怪谈篇






Ⅱ代


Ⅲ代


Ⅳ代


Ⅴ代


Ⅵ代


Ⅶ代


Ⅷ代

## ②每代必会登场的人物

“最终幻想”系列出现次数最多的名字非“希多”莫属，自Ⅱ代以来，直至Ⅸ代，希多都以不同的身份活跃着。虽然天野喜孝与野村哲也赋于了他们不同的特色，但其身份多与飞空艇有关。

## ①名字中的巧合

“最终幻想Ⅸ”因为重新请天野喜孝担任人物设定而引起了不少玩家的注意，此次其笔下描绘出的黑魔导士比比可以说是最有特色的角色之一（随限定版的附赠品就是一个比比玩偶）。但是，不知大家是否玩过于1999年12月发售的另一款游戏——《爱与毁灭》，该作由著名漫画家桂正和担任角色设定。其中女主人公的名字居然也叫“比比”，为什么两位大师级人物偏偏会选中同样的名字呢？这大概是巧合吧，但将图片比较一下自会让人有一种别样的乐趣……





## ③银发的魅力

天野喜孝似乎十分偏爱银发，其笔下的赛希亚（出自《最终幻想Ⅵ》，黑杰克飞空艇的驾驶者，以各种赌具为必杀技）、萨非罗斯（出自《最终幻想Ⅶ》，古代种后裔，最终BOSS）以及克夏（出自《最终幻想Ⅸ》，游戏中盘登场的神秘男子，最终BOSS）等，都是一头酷极了的银发，而且性格古怪，身世离奇，似乎在他的印象之中银发就是强大力量的象征。



### 启　示

“漫园”栏目将于下期起开设新的栏目——“最希望改编为游戏的动漫作品”，现向广大读者征集稿件。要求如下：

1. 列出心目中最希望被改编的作品五个。
2. 需写明被改编成的游戏类型及简单的游戏STAGE设定，每一款字数在200字左右。
3. 来稿请寄北京清河邮局062信箱，邮编：100085，信封上注明“漫园投稿”字样。

稿件一经采用，作者将获“T&P”三个月的赠刊。

# 名家笔下的游戏人物设定



## 樱濑琥姬

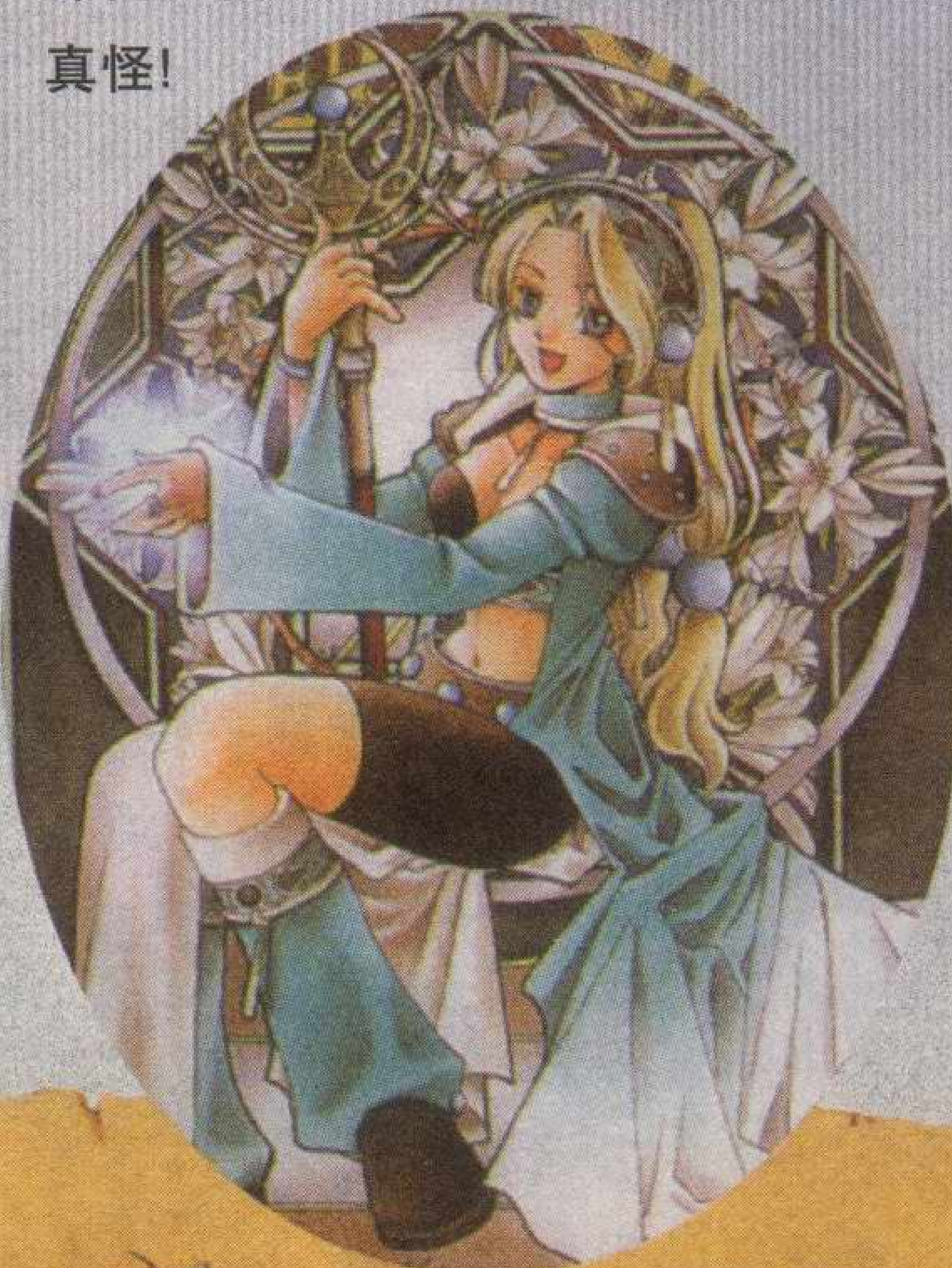
岐阜县出生，是新声社旗下的著名插画家。其画风恬淡纯美，1997 年时，因给 PS 版软件《炼金术士玛丽》设计人物，而为更多的人所熟悉。此外，她的颇受好评的漫画《格兰蒂克》被改编成了 OVA 版动画，同样取得了一定的成功。

### ①炼金术士玛丽

机种:PS/SS　类型:RPG

厂商:GUST　发售日:1997 年

这是一款非常成功的 RPG，自由度十分之高，其中众多的隐藏事件及道具充满了趣味，可玩性极为突出。本作另一个吸引人的地方就是樱濑琥姬的角色设定，她笔下的人物带有一种恬静而安详的美感，而浓郁的幻想风格又能将人们不自觉地带入其独有的氛围之中。樱濑琥姬曾对记者谈道："我最喜欢的人物实际上是武器屋的那位大叔……"可这究竟是为什么呢？真怪！









①

## ②火爆公主

机种:PS2　类型:RPG
厂商:角川书店　发售日:今冬

长期为国力低下和治安恶化而苦恼的小国希尔巴贝尔，为了能够有所发展，而决定与强国托利亚缔结政治婚姻。而这一抉策的牺牲者——公主露修对此非常愤怒，情急之下其体内隐藏的“龙之力”突然暴走……恢复意识之后，露修决定依靠自己的力量来拯救国家。她的第一个策略就是结成所谓的“正义同盟”，作战部长是露修青梅竹马的好朋友希恩，他们能否摆脱困境，重振家邦呢？

②



③

## ③悠久之瞳

机种:PS　类型:RPG
发售日:1999年11月
厂商:SUNSOFT

在过去的“女神战争”中，邪恶的破坏女神露娜被封印在威利岛。但是，被女神魅力所吸引的克罗斯王都骑士队长沃雷斯却暗中活动，希望能让露娜复活……与此同时，以路卡为首的四位少年踏上了寻宝的道路……

# 少女漫画风格的游戏设定





①えびしとうこさん为SS版游戏《ANOTHER MEMORIES》设计的人物，带有明显的浪漫温馨的少女漫画风格。

②由罗加利为“安洁莉可”系列设计的角色华丽而唯美，令人难忘。

③神村幸子为PS游戏《神秘的骑士》设计的角色。

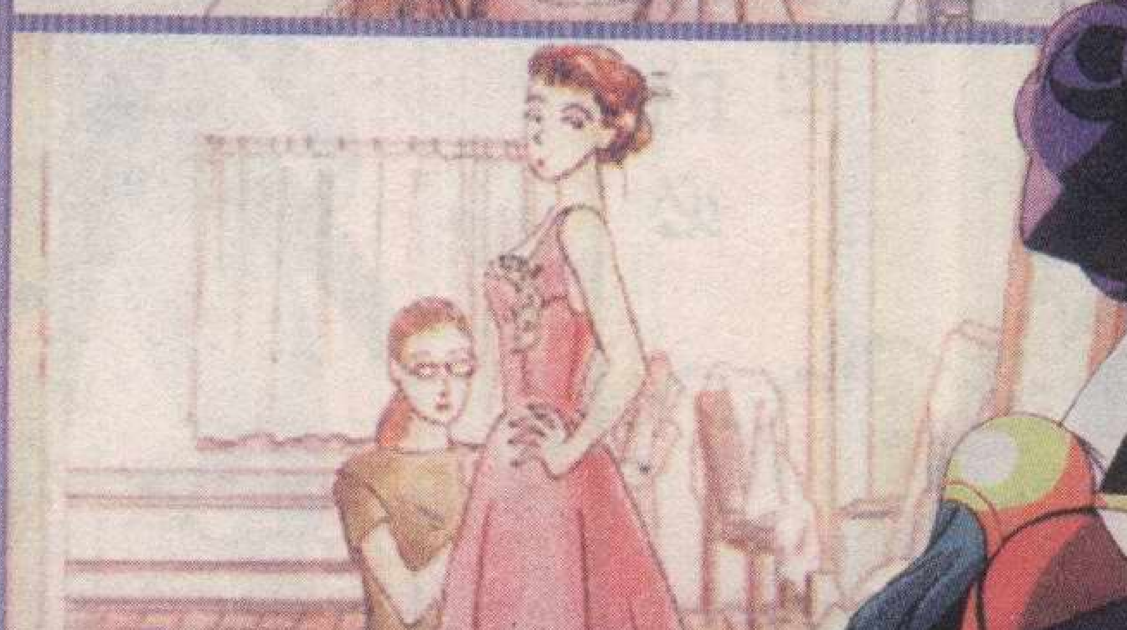












④樱泽艾莉加为PS游戏《唯有爱你》设计的角色。

⑤SS游戏《少女革命》改编自同名漫画，而斋藤千穗的名字更是无人不知。

⑦水野十子为PS游戏“在遥远的时空中”设计的角色，带有十分明显的“少女味”。





⑥土屋杏子为“黑色细胞”设计的人物可以说是非常之成功。





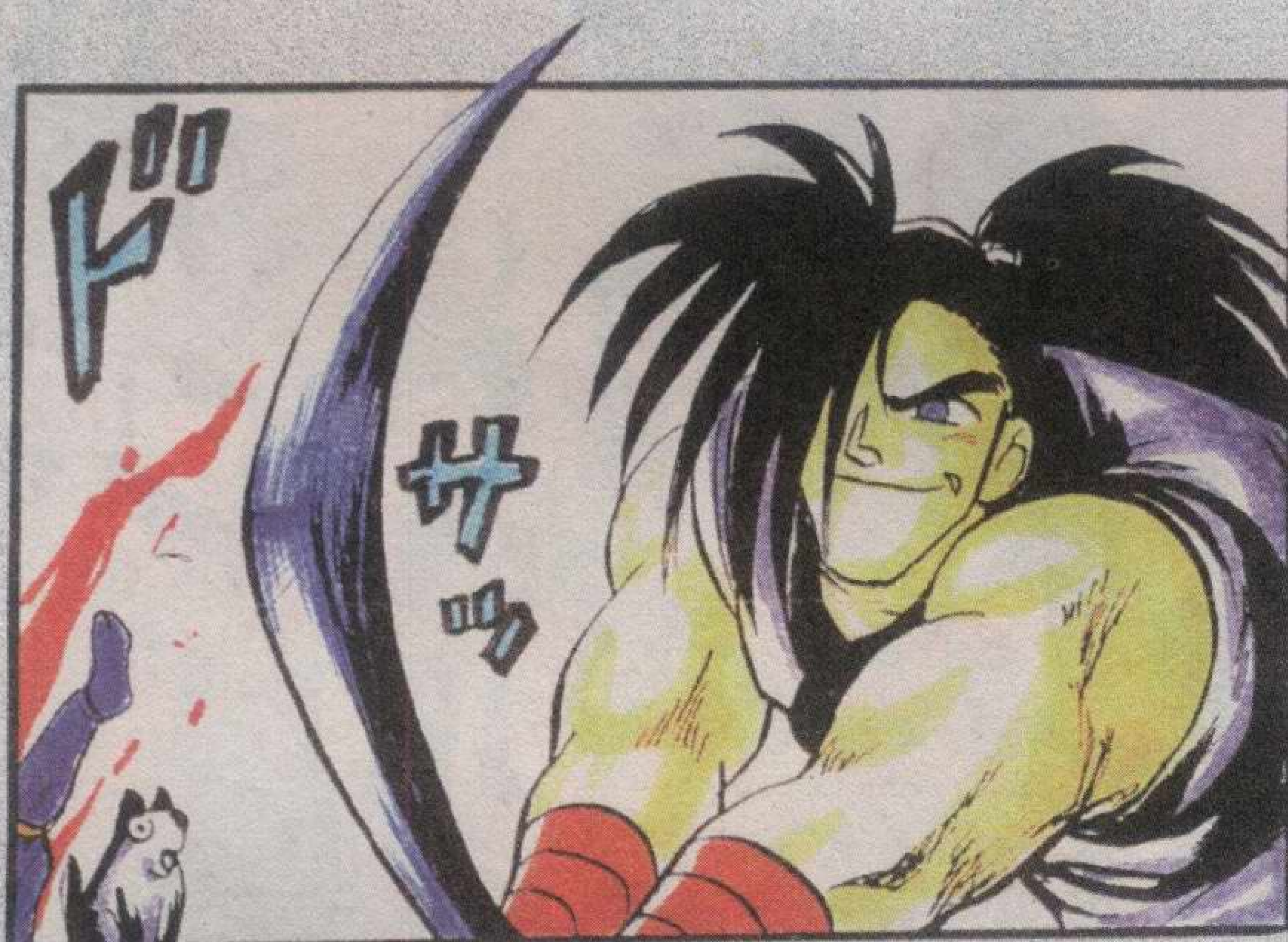

## 胜负的关键

作者／古叶美一







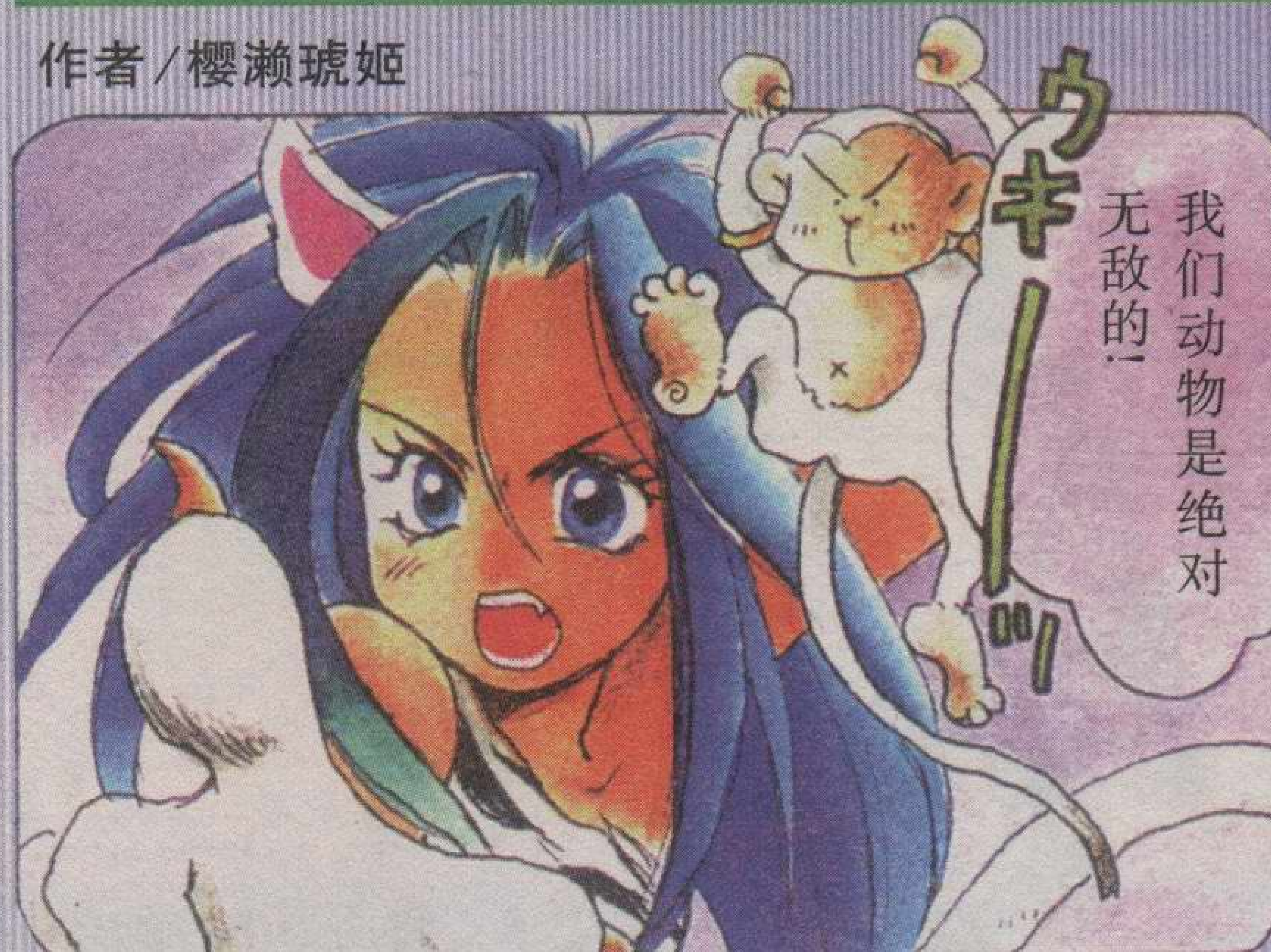






## 力量的秘密

作者／樱濑琥姬














『KOF』之八神庵　作者/湖北　张西林

你所画的八神风格真是与众不同，神情中少了几分邪气，倒平添了一些少年的稚气，可以算是少年版的『八神』吧！



"KOF"之八神庵　作者/武汉　张路

整体感觉还算不错，只是右手的火光略有欠缺，希望以后注意。

『FFⅦ』之萨非罗斯　作者/重庆　严娇

萨非罗斯握剑的左手有些古怪，头发也处理的太过潦草。但是，这幅画的气氛的渲染还算不错。



『街霸 3』之伊吹　作者/广州　岑骏

非常可爱的一幅画，伊吹的神情及动作刻划得都相当成功，只不过头顶的那片落叶出现得有些突然。





『FFⅨ』之塔拉的死神　作者/北京　申蓉

画面有一些凌乱，占据画面主要位置的主人公如能再描绘得细致一些效果会更好。



『寄生前夜』　作者/北京　活跳狮阿爽

看的出来，作者对这幅画下了不少功夫，可惜画面上的金色和银色在扫描之后是无法完全再现的。此外，人物的身体结构应再注意一些。

# 广州意翔电子

Http://www.myx-games.com

E-mail:myx@myx-games.com

专业经营:PS,PSII,PC,DC,GB 各种游戏主机、配件、以及周边产品,款式新颖,品种齐全。

**PS/PS2 系列:** PS-100 型原装机;PSII 遥控器; PS 全透明震动方向盘(带手,脚刹),PS 原装光头,PS 退膛光枪(连脚踏),PS 双震动 2 合 1 飞机-台式拉杆,PS 双震动 JY 系列手柄(JY286,JY288,JY289)。

**DC 系列:** DC-2M,4M 记忆卡;DC 金手指;DC 枪(可同时使用震动包/记忆卡); DC 机连线系列(RGB 线,AV 线,S 端子线,延长线等);DC-制转

**PC 系列:** PC 赛车震动方向盘;PC 双震手;PC 单打,双打手柄;PC-USB 手柄;PC 震动台杆;黑客 8100 系列 PC 震动手柄;

**GB 主机:**(薄机,彩机)

本公司设有专业维修部,拥有经验丰富的高级技师,提供优质快捷的维修服务。

**公司地址:**广州市先烈东路 190 号粤海凯旋大厦 1308 室
联系电话:020-87254096 87253717
联系人:江小姐、肖小姐 邮编:510500

**南太门市部:**广州市西堤二马路 8 号南大日用品市场 A118 档
电 话:020-81858642 邮编:510140

**天河门市部:**广州市天河石牌西路 550 号新概念电脑城二楼中央柜台
电 话:020-87540192 邮编:510630

# 2000 格斗全书



《格斗全书》又要与大家见面了!

《2000 格斗全书》汇集了近来流行的全部格斗游戏,包括"2000 格斗之王"、"铁拳 TT"、"刀魂"、"生与死 2"等一系列大作,涵盖了街机、PS2、PS、DC、NEO·GEO、NGP 等机种的游戏。游戏"全"、内容"新",是本书历来的一大特点。

书中文字流畅,深浅适宜,版式清晰,图片精美、分析透彻,方便玩家,查找快捷。适合各路人马,高手、"低手"迅速掌握。

故事内容、人物背景、基本技、连续技、必杀技、隐藏奥义、各种秘技,都有详尽解说。闭门苦练,详细阅读,朋友切磋,必能"一日成高手"。

**邮购办法:**

到当地邮局汇款至北京市海淀区车道沟 10 号《电脑自作》杂志社

**联系人:**孙胜军 **邮编:**100089 **电话:**(010)68962898

本书定于 9 月下旬出版,16 开本,224 页,定价:20 元。

# 拷霸-COPY ALL

高科技专业拷贝光碟烧录机问世

对应 PS2、PS、DC、SS、PC、CD、VCD

★拷霸简介:
液晶面板显示烧录运作状况、烧录时间,并可显示各国语言(含中文)
五大烧录功能:比对,直接烧录,模拟测试烧录,母盘资料预先扫描并记忆错误及坏轨,提高写入成功率,降速强迫写入,内建可抹写式IC,可更新支持韧体。

★拷霸0600型:每天可烧录1000片左右 ★拷霸0300型:每天可烧录400片左右
以上两种型号均内置美国TECK烧录机,绚丽造型,功能超强,烧录十分稳定,超低价格发售。

拷霸0600型

★大量批发空白CD-R(金碟)空白片:
★脱派牌: ★莱德牌:
质量稳定,确保使用率98%以上。

价格特优





★《游戏快递》香港杂志(双周刊、全彩),附VCD一张,是广大玩友购物的指南书。
★小本功略书(100多个品种),
★精装彩本功略书(数十个品种)
★游戏配件、软件、游戏机





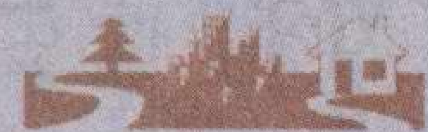










## 鹏程电子联合有限公司










地 址:广州市西堤二马路8号南太批发商场二楼B82号 鹏程电子经营部
电 话:(020)81914266 邮编:510130
传 真:(020)84128443
公司总部:广州市工业大道北97号之二603室
咨询电话:(020)84371475 84344260
联 系 人:李先生 赵小姐 邮编:510250

# China International Electronic Entertainment Expo

時間：二零零零年十一月三日至十一月六日

地址：中國廣東深圳市高新技術成果交易會展覽中心

展

主辦單位:
中國電子商會、深圳市經濟發展局

承辦單位:
中國國際電子娛樂展組委會
深圳市六方展覽策劃有限公司

特邀承辦單位:
深圳金智塔電腦軟件有限公司

支持單位:
東美電子股份有限公司

支持媒體:
《電子娛樂》
《東方電子娛樂網》
《電子游戲與電腦游戲》
《游戲世界》
《中國游戲機》
《電玩通訊》
北京世界商訊信息有限公司

協辦單位:
《游戲機實用技術》雜志社
中國游戲機雜志社
深圳萬智源電腦軟件有限公司

## 展品範圍:

1. 各類游戲軟件
2. 各類游戲機及周邊配套產品;
3. 游藝器材、電動游戲玩具、游戲玩偶及紀念品等;

組委會將通過以下各種方式，多渠道地組織好參觀人員，保證本屆展會的展覽效果。

- 國際互聯網知名網站推介
- 專業媒體廣告
- 電視臺、電臺及報刊廣告
- 邀請函、請柬、參觀卡免費派送
- 新聞發布會、推介會
- 展覽會會刊

## 首屆 CIEEE'2000

# China E3




中國國際電子娛樂展覽會組委會
深圳市六方展覽策劃有限公司

中國·廣東·深圳市深南大道6007號創展中心1318-20　郵政編碼：518040
電話：0086－755－3867300（十六綫）
傳真：0086－755－3867307　3867302
E－mail: IEIG@IEIG.com.
官方主題網站 http://www.gameking.net.cn/e3expo
協辦網站 http://www.wangame.com/e3expo

歡迎通過E－mial網上報名




本廣告圖片解釋權屬于開發商、生産商

# 王者之书 THE BIBLE OF KINGS




## 梦幻一般的连续技



KING

跳强 K→立强 P→ベノムストライク、ダブルストライク、トラップショット、トルネードキック、サイレントフラッシュ

跳强 K→蹲弱 K→立弱 K→サプライズローズ、トラップショット

蹲强 P→イリュージョンダンス(LV3 画面端限定)

立近强 K(2 段)→サイレントフラッシュ

投→サイレントフラッシュ(画面端限定)

下强 K→サプライズローズ(下强 K 近距离ヒット时)

跳强 K→蹲弱 K→立弱 K→トラップショット→サイレントフラッシュ or サプライズローズ(画面端限定)

蹲弱 K×2→弱トラップショット

蹲弱 K×2→サイレントフラッシュ



八神庵

跳强 K→立强 P→百式・鬼烧、百拾式・琴月阴、百拾七式・葵花、八稚女

跳强 K→立弱 P→蹲弱 K→八稚女

百合折→立弱 K→百拾七式・葵花

蹲弱 K×3→百拾七式・葵花

蹲弱 K×2→八稚女

屑风→立强 P→八乙女 or 百拾七式・葵花



吉斯・霍华德

跳强 P→立强 P→デッドリーレイブ

跳强攻击→近立强 P→烈风拳 or ダブル烈风拳



嘉美

跳强 K→立强 P→スパイラルアロー

跳强 K→立强 P→スピンドライブスマッシャー

跳强 K→左下强 K→スピンドライブスマッシャー

二阶堂・红丸

跳强 K→立强 P→雷光拳、居合蹴、真空片手驹、电影スパーク

跳强 K→蹲强 P→雷光拳、电影スパーク

跳强 K→蹲弱 K×2→雷光拳

跳强 K→蹲弱 K×2→蹲强 K→雷光拳

蹲弱 K×3→电影スパーク



金家藩

跳强 K→蹲弱 P→蹲弱 K→飞燕斩、凤凰脚

跳强 K→立强 K(1Hit 目)→凤凰脚

蹲弱 K×3→飞燕斩



草雉京

跳强 K→立强 P→百式・鬼烧

跳强 K→立强 P→ 百拾式・琴月阳

跳强 K→立强 P→百拾四式荒咬→百拾八式九伤→R. E. D. KICK

蹲弱 K→立强 P→百拾四式荒咬→百拾八式九伤→R. E. D. KICK



维加

跳强 K→立弱 P→蹲弱 K→ニープレスナイトメア、ハイブレイクディスピア



坂崎良

跳强 K→立强 P→虎煌拳、暂裂拳、虎咆、霸王翔吼拳、龙虎乱舞

跳强 K→立弱 P→蹲弱 K→龙虎乱舞



卢卡尔

跳强 K→立强 P→ゴッドプレス、ジェノサイドカッタ一、ギガンテックプレッシャ一、ジェノサイド・ヘブン

蹲弱 K×3→ギガンテックプレッシャ一

跳强 K→近立强 P→烈风拳 or ゴッドプレス or ジェノサイドカッタ一or 超必杀技



樱花

跳强 K→立强 P→波动拳、红樱拳

跳强 K→蹲强 P→真空波动拳、春一旋

蹲弱 K×2→立弱 K→强红樱拳→真空波动拳

萨加特

めくり跳弱 K→蹲弱 K→3 强 K→タイガ一ジェノサイド

3 强 K→グランドタイガ一ショット

山崎龙二

跳强 K→立强 P→裁きの七首、蛇使い、ギロチン

跳强 K→蹲强 K→ギロチン

特瑞

跳强 K→立强 P(2Hit)→バスタ一ウルフ→ライジングタックル

跳强 K→蹲强 P→パワ一ゲイザ一

跳强 K→立强 P(2Hit)→バ一ンナックル、パワ一ゲイザ一、バスタ一ウルフ

跳强 K→立强 P(2Hit)→バスタ一ウルフ(LV 2orMAX)→パワ一ゲイザ一

蹲弱 K×2→バスタ一ウルフ(LV 2orMAX)→パワ一ゲイサ一

肯

跳强 K→左下强 K→升龙裂破、疾风迅雷脚

跳强 K→下强 K→神龙拳

升龙拳→升龙裂破

J 强 K→立弱 P→弱升龙拳→升龙裂破(画面端限定)



薇丝

立ち强 P→ディザイド(画面中央限定)



不知火舞

跳强 K→蹲强 P→龙炎舞、必杀忍蜂、超必杀忍蜂



坂崎由莉

跳大 K→立小 P1～2→强空牙

蹲小 K→立小 P→百烈ビンタ

蹲小 K→蹲大 P→飞燕烈孔

跳强 K→立强 P→虎煌拳、百裂ビンタ、飞燕裂孔、霸王翔吼拳

跳强 K→立弱 P→蹲弱 K→飞燕裂孔



春丽

跳强 K→左下强 K→千裂脚→天翔脚

跳强 K→下强 K→霸山天翔脚、气功掌



隆

跳强 K→3 强 K→真空波动拳、真空龙卷旋风脚、真・升龙拳

跳强 K→蹲强 K→真・升龙拳、真空龙卷旋风脚

跳强 K→蹲弱 K→蹲强 P→波动拳 or 真空波动拳

跳强 K→蹲弱 K→蹲弱 P→蹲强 P→波动拳 or 真空波动拳

弱升龙拳→真・升龙拳(画面端限定)



拜森

跳强 K→左下强 K→クレイジ一バッフアロ一



布兰卡

投→ダイレクトライトニング

J 强 K→蹲强 P→ロ一リングアタック



古烈

跳强 K→立强 P→ソニックブ一ム

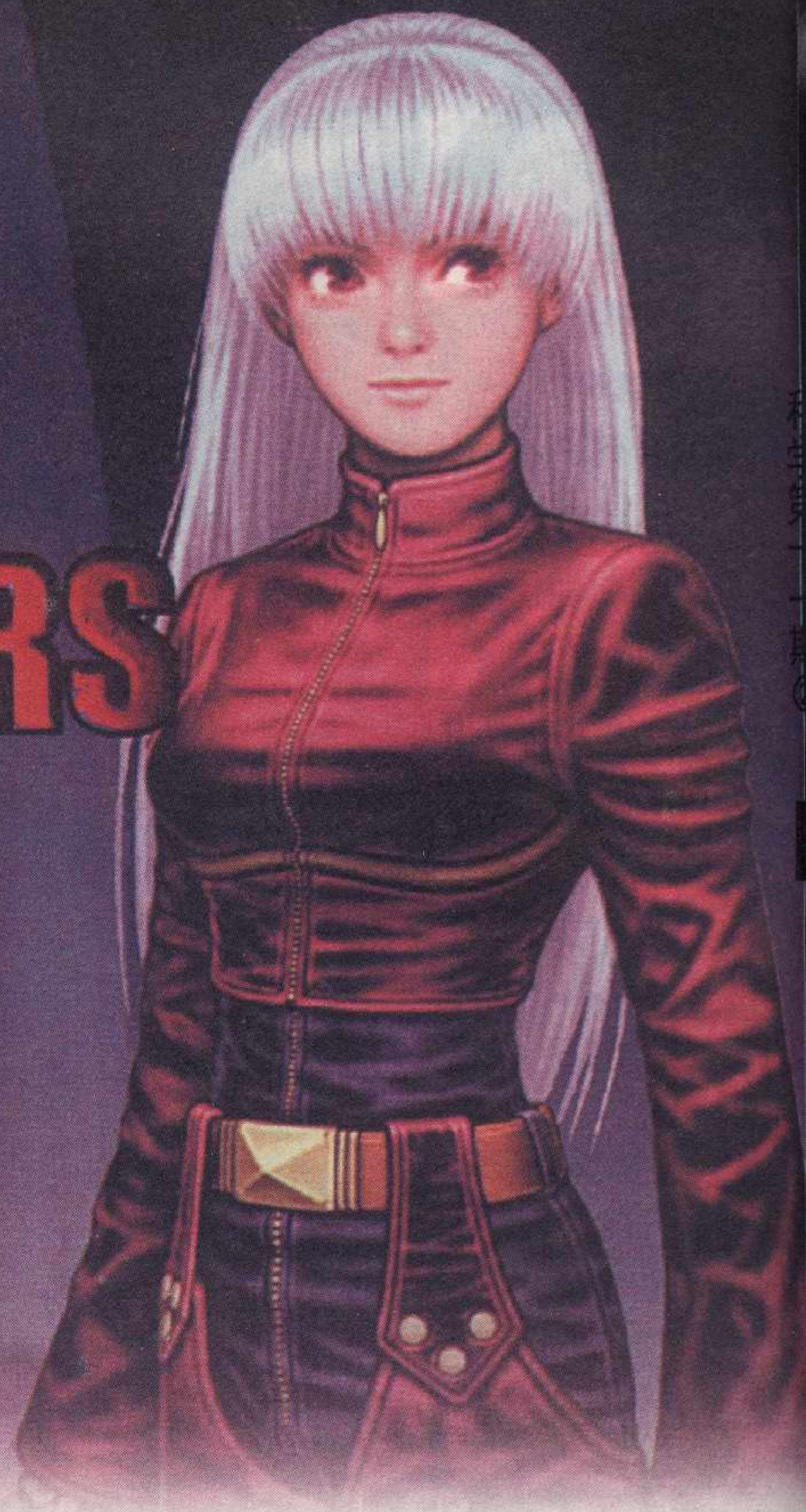
跳强 K→立弱 P→蹲弱 K→サマ一ソルトストライク、ト一タルワイプアウト

跳强 P→下强 P→ソニックブ一ム→强 P

对于本作，这次介绍的是正选角色的连续技，因为制作的时间离游戏发售后没有几天，所以相信不少朋友在拿到本书时已经掌握了更多的技巧了吧！

游戏中通过各种各样的类型进行游戏，这样可以得到数目不等的货币，用这特定的货币可以换取新的角色。新角色有许多，而且都各具特色，有机会把他们一一介绍给大家。

游戏中也可以用货币买入新的系统，但新的系统使用后，大家的对战乐趣想必是能大幅度的上升……



# THE KING OF FIGHTERS 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000 TM

# 完全网罗

## 奇怪现象篇

就象是每年的惯例一样，在 KOF 系列中又发现了很多怪异或者说是奇异的现象存在，也许有很多的玩家正在期待吧……

**怪异现象 1**

**麟的轻腿攻击警报！**

麟的下蹲 B 攻击十分厉害！之所以这么说是因为他的这个攻击不能防守。那么发生的条件是什么呢？

●对麟发动攻击后，无论麟处于什么状态，如果他使出轻腿攻击，则对方不能防守。

如果麟受到对手攻击后使出的是下蹲 B 攻击以外的击技的话不会发生防守不能的状况，当然如受到空 JUMP + B 或者 DASH + B 攻击后再用下蹲 B 还会使对手不能防守。

**怪异现象 2**

**危险的蔡宝健**

游戏中还是存在着防御不能的技巧，当蔡宝健跳起攻击时，选用重拳在最低位出手时会造成 2 段伤害，这时候在第 1 段伤害出现后对手会一直处于防御不能状态，这时如果我方的攻击是在最低的位置发动的话，我们的使用角色在落地后敌方却依然可以保持防御不能状态一定时间，当然这是比较有难度的，需认真仔细的修练才能保证在战斗中随时使出。

**怪异现象 3**

**列欧娜的不能防御技**

第二个不能防守状态产生在列欧娜的身上。

●当列欧娜的爆弹攻击爆发后，如果对手要用防守或者攻击来抵消爆弹攻击的状态时，将会对列欧娜的通常技无法防守。

一般可以用防守来回避必杀技的攻击，但是在这时会切换为不能防守的状态。也就是说，如果被爆弹攻击击中后，最好用下蹲 B×2 延缓列欧娜的攻击，使不能防守的状态消失。

**怪异现象 4**

**有关紧急回避**

一般对于对手的紧急回避采用下蹲 B 进行攻击，由下蹲 B 开始连接的连续技是采用这个方法的主要目的。

但是在这里要提醒玩家的是，下蹲 B 对于大约一半的主角在紧急回避的瞬间攻击无效。这些主角是：八神庵、麟、KING、坂崎良、列欧娜、草雉京、不知火舞、坂崎由莉、藤堂香澄、四条雏子、包、镇元斋、椎拳崇、雅典娜、崔宏、玛莉、东丈 16 个。如果对手选用这些选手的话，那么我们就最好要采用别的攻击技反击了。






## 连续技篇

作为“格斗之王”的FANS，我们都清楚，要想取胜，必须掌握所有人物的特性以及只属于自己的“诡异且强力”的连续技。以下介绍的是目前我们所了解到的一些有趣的连续技，介绍给大家，希望大家可以从其中体会出什么……(权作“抛砖引玉”)





### STRIKER(援助)连续技一览

| 使用角色 | 援助角色 | 连续技内容 | 伤害 |
|---|---|---|---|
| K' | 东丈 | 近距离C(2段)> 弱 HEAT DRIVE> 前跳> (发动)> 近距离D> EIN TRIGGER> SECOND SHOOT> 强 MINUTE SPIKE | 80% |
| 温妮莎 | 东丈 | (画面端)蹲B> →+A(2段)> CHAMPION PUNCHER> 前跳> (发动)> 近距离C(2段)> →+A(2段)> 弱 DASH PUNCHER> 跳跃重攻击 | 80% |
| 列欧娜 | 东丈 | 近距离D> (发动)> (前冲)EARRING 爆弹 2> 近距离D(2段)> →+B> 强 V SLASHER | 70% |
| 拉蒙 | 东丈 | (画面端)蹲C> ↘+B> (发动)> (前冲)蹲C> ↘+B> TIGER SPIN | 90% |
| 克拉克 | 东丈 | BACK BREAKER> FLASHING ELBOW> (发动)> 重攻击> SUPER BACK BREAKER | 80% |
| 拉尔夫 | 东丈 | BACK BREAKER> (发动)> 骑马 VULCAN PUNCH> 跳> (发动)> GATLING ATTACK | 100% |
| 罗伯特 | 东丈 | 蹲B> 蹲A> 旋燕连舞脚> (发动)> 蹲D> 九头龙闪 | 65% |
| 金家藩 | 东丈 | 蹲B> 蹲A> →+A> (发动)> 蹲D> 强半月斩 | 45% |
| 藤堂香澄 | 东丈 | 近距离C> →+A(2段)> (发动)> 超重当 | 55% |









K'









温妮莎









列欧娜

| 使用角色 | 援助角色 | 连续技内容 | 伤害 |
|---|---|---|---|
| 坂崎由莉 | 塞斯 | 蹲B> 蹲A> 强空牙> 里空牙> (发动)> 重攻击> 强虎煌拳> (塞斯击飞敌人时)强空牙> 里空牙 | 85% |









坂崎由莉

| 使用角色 | 援助角色 | 连续技内容 | 伤害 |
|---|---|---|---|
| 不知火舞 | MAXIMA | 蹲B> 站立A> ↘+B(1段)> (发动)> 强龙炎舞> 强凤凰之舞 | 60% |

| 使用角色 | 援助角色 | 连续技内容 | 伤害 |
| --- | --- | --- | --- |
| 崔宏 | 红丸 | (画面端)蹲 B×2> 蹲 A> 强空砂尘> (发动)> (前跳)22+B×4> 跳重攻击 | 70% |
| 蔡宝健 | 红丸 | (画面端)蹲 B> 近距离站立 B> 悲猿忏(→22↘+B 或 D)> (发动)> (攻击快结尾)旋风飞猿刺突> 方向转换(→)×2> 强龙卷疾风斩 | 60% |
| 麻宫雅典娜 | 红丸 | (画面端)蹲 B> →+B(2 段)> 强 PHOENIX ARROW> (发动)> PSYCHO SHOOT> 重攻击 | 55% |
| 坂崎 良 | 红丸 | (画面端)蹲 B> 近距离站立 A> 强飞燕疾风脚> (发动)> 龙虎乱舞 | 60% |
| 麟 | 红丸 | (画面端)蹲 B> 蹲 C(2 段)> 强铁斩舞 罗刹> 那义> 波颈> (发动)> 飞贼奥义 乱舞·毒蛾 | 60% |



崔宏



不知火舞

| 使用角色 | 援助角色 | 连续技内容 | 伤害 |
| --- | --- | --- | --- |
| 陈国汉 | 拉蒙 | (画面端)大破坏投> (发动)> 重攻击> 铁球大回转 | 90% |
| 四条雏子 | 拉蒙 | 蹲 B> 站立 B> →+B> 站立 B> ↘+A(1 段)> 突落> (发动)> 重攻击> 小手投 | 80% |
| 安迪 | 拉蒙 | 击壁背水掌> (发动)> 蹲 C> 强斩影流星拳 | 70% |
| 东丈 | 拉蒙 | 蹲 B> 蹲 A> 爆裂拳> (发动)> 爆裂拳(4 段)> 追加入力 C> 近距离站立 C> 强 SLASH KICK | 60% |
| 薇璞 | 拉蒙 | 优越或者胜利> (发动)> 重攻击> CODE: KW | 80% |
| 矢吹真吾 | 拉蒙 | 近距离站立 C> 贰百拾贰式·琴月 未完成> (塞斯发动时)> 重攻击> 外式·驱凤麟 | 90% |



陈国汉



安迪



薇璞

注：以上提供的连续技已经得到测试，如果玩家在游戏中不能使出，那就需要调试一些招术的出招时间和呼出援助角色的时间。最后，祝大家都修炼出强力的连续技。

| 使用角色 | 援助角色 | 连续技内容 | 伤害 |
|---|---|---|---|
| 八神 庵 | 罗伯特 | 蹲B> 站立近距离A> →+A> 强百贰拾七式·葵花(3回入力)> (发动)> (前冲)站立近距离C> 屑风> →+A> 禁千贰百拾壹式·八稚女 | 85% |
| 镇元斋 | 罗伯特 | C投> (发动)> (前冲)站立近距离C> 强轰栏炎炮 | 55% |
| 包 | 罗伯特 | C投> (发动)> (前冲)蹲C> PSYCHO BALL CRUSH SP | 60% |
| 坂崎琢间 | 罗伯特 | 蹲B×2> (稍微慢一点)→+A> ↘+B> (发动)> (稍许前进)重攻击> 霸王至高拳 | 70% |
| 特瑞 | 罗伯特 | 蹲B×2> POWER DUNK> (发动)> 重攻击> POWER GEYSER | 75% |
| 玛丽 | 罗伯特 | (REAL COUNTER)HEAD RUSH> (发动)> (稍许前进)重攻击> M·TYPHOON | 55% |
| 塞斯 | 罗伯特 | (画面端)蹲A×2> ↘+B> 弱人身滩月> →+A> (发动)> 站立近距离C(1段)> →+B> →+A> 弱人身滩月> →+A | 100% |
| 草稚 京 | 罗伯特 | 站立近距离C> 强七拾五式·改> R. E. D. KICK> (发动)> (前冲)重攻击> 百八拾贰式 | 75% |

八神庵

镇元斋

赛斯

| 使用角色 | 援助角色 | 连续技内容 | 伤害 |
|---|---|---|---|
| MAXIMA | 四条雏子 | (画面端)蹲C> →+A> M-4型> (发动)> (前冲)蹲C> →+A> MAXIMA REVENGER | 90% |
| 椎 拳崇 | 四条雏子 | 蹲B> 蹲A> 强龙连打> (发动)> 蹲D> 神龙天舞脚 | 80% |
| KING | 四条雏子 | 蹲B> 站立近距离B> MIRAGE DANCE> (发动)> 重攻击> SILENT FLASH | 90% |

椎拳崇

| 使用角色 | 援助角色 | 连续技内容 | 伤害 |
|---|---|---|---|
| 二阶堂 红丸 | KING | 蹲C> 强真空片手驹> (发动)> 跳C> 强雷光拳 | 75% |

二阶堂红丸

# 燃烧吧！私立正义学园

燃えろ！ジャスティス学園

机种:ARC　厂商:CAPCOM

类型:3D 对战格斗　发售日:2000 年内

CAPCOM 的人气系列“私立正义学园”续篇登场！这次对新主角的资料介绍给大家。





## ☆远超出前作规模的学园格斗参考！

刚刚回归和平的校园里发生了新的事件，为了保卫学校，学生们再次投身战斗之中……

热血学园的剧情式的设定和古怪有个性的主角是“私立正义学园”吸引玩家的主要原因。它的最新系列“燃烧吧！私立正义学园”是 NAOMI 的对应作品，画面效果等全面能力提高，而且与 DC 也好象有连动举措……本次的剧情模式比前作更加充实，除了复杂的剧情还加入了大量的小电影演出。

格斗方面也改变为 3 对 3 的组队战斗模式。





## 新主角预登场，女生多了一倍哦！

新主角中在 PS 版追加的流、ラン、醍醐和热血隼人等作为系列的新主角陆续加入。女孩子好象很多。旧主角全员出场。不过对前作中的 BOSS 雷藏和雹的消息还不清楚……









**风间醍醐**

**男人中的男人**

外道高校总学长。威信很高的醍醐这灰……

**热血隼人**

**岛本和彦画伯 DESIGN**

太阳学园的体育老师。竹刀气合的粗犷角色。





**ひびき三**

**格斗记者**

喜欢打听消息的姑娘。用她的照相机能够拍到事件的真相么？



**波川流**

**游泳部的明星**

经常戴泳镜的流。空中泳姿攻击很漂亮。



## 五轮名物 人间大车轮！

### 正义，团结 就是无限的力量！

招牌合体技，手脚抓在一起形成极具冲击力的车轮进行攻击。

## 三身一体的境界！正义和勇气的超级合体技？

“燃烧吧！私立正义学园”的亮点之一的特征可以说是这个“正义和勇气的超级合体技”。将待机中的二人主角呼出来组成合体攻击，威力十分惊人。



### 超级合体技，深厚的友情！

太阳学园队的超级合体技，消费所有的能量格，谋求大逆转！

### 圣女的铁锤



▲三人齐集的决战姿势！很酷哦……



▲上空友人投下的敌人身体用一拳止住下降的速度！

### 超级合体技，有时转变视角！

骑马状态高高跃向天空，俯冲攻击敌人。准备担架吧。

### 激走教师组



▲教师三人列成一队奔跑。对学生一向严肃的岚……？



▲已经是晚上了！要走到哪里停止？！



### 超级合体技，空中回翔！

岩和エッジ空中飞翔，攻击敌人的绝技！独特的感觉哦！




# 最强赛车名作回归！RIDGE RACER V Arcade Battle

机种：ARC　厂商：NAMCO　类型：RAC　发售日：2000年内



“山脊赛车”，一个知名的赛车系列的名称，来自于NAMCO的作品。这里介绍的是在PS2上首先登场的“山脊赛车5”，这款作品将利用最新研制的街机与PS2互换的基板开发而成。大家可以在街机厅体验那种风驰电掣的感觉。





## 为了任意驰骋太空……
## BASIC CONTROL

下面将已经了解的关于系统的基本操作顺序介绍给大家。



本作的操作系统与普通的"摇杆+3按钮"不同，是由专用的CONTROL PANEL控制。

玩家自已和"LOCK ON SITE"的移动由摇杆控制，游戏中人物武器的射击由摇杆前面的扳机发射！大家注意，特殊武器可攻击同一条直线上的敌人。

在摇杆上面还有一个按钮是"LOCK ON"键，通过持续按这个键将能够自动锁定敌人！画面上的FUEL越多，可以锁定的敌人数量也越多，在敌人处出现指示器状态时将手指离开按钮会发出自动跟踪的导弹攻击敌人。

另外，CONTROL PANEL上还有"BOMB"键可以发出"BIG BOMB"攻击画面全体敌人。不过与其他的攻击武器不同，炸弹的使用回数是有限制的。

这就是目前所能了解到的游戏的系统。



▶游戏中攻击的方式是多种多样的，利用导弹的攻击最大的优势是「自动跟踪」。



◀使用 BIG BOMB 的攻击拥有最大的破坏力，但要小心，需要发动时间。

**CORY**

| | |
|---|---|
| 年龄 | 18 |
| 身高 | 160cm |
| 体重 | 40kg |



**GLENN**

| | |
|---|---|
| 年龄 | 20 |
| 身高 | 177cm |
| 体重 | 70kg |

在五个行星的舞台上

死亡竞速的比赛开幕了！





机种:ARC　厂商:SEGA　类型:3D 射击　发售日:2000 年内

# 行星竞速者




为了在战斗中生存……

# GAME SYSTEM

主要针对游戏系统中的SHOP和GOLD进行解说。



▲初期本方耐久力只有4格，而且导弹的总持有数量只有60，利用得到的钱来强化自己吧！



▲不要以为自己的射击能力非常强，就不在SHOP中购买任何有用的商品，游戏的设定是这样的，在游戏中后盘，没有经过彻底强化的玩家是很难通过的。

## ☆使用GOLD给自身升级！

在各个关的途中会有SHOP存在，在这里可以用GOLD买到强化自身的零件和恢复体力的道具。GOLD可以通过击倒敌人和收集道具盒积攒。

在SHOP中存在增加LOCK ON数值的“LOCK ON FUEL”，这是游戏中十分重要的零件之一。理由：主要与利用LOCK ON击落敌人时的GOLD有关……

实际上利用LOCK ON一次集落多个得人所获得的GOLD数值会增加很多。因此就可以买更多的零件(升级必须！)。另外，还可以得到提升机器耐久力和生命值上限强化零件，当然也有其它方面的辅助道具可以在SHOP中购得。

| NICK | |
|---|---|
| 年龄 | 23 |
| 身高 | 180cm |
| 体重 | 100kg |

## ☆将成群的敌人……击落！！

本游戏作为今年最热力的3D射击游戏登场！玩家选择四人中的一个，与同伴协力与五个行星中的敌人作战……

基本上以5个行星为舞台分为5关，但是与普通游戏不同的是这5关应该说是EXTRA STAGE，实际上应该说是10关。在每关的最后有强力的BOSS群在等待着玩家哦。

虽然游戏设定为协力型模式，但是也支持单人游戏。朋友们，是不是光看这些画面就有马上玩的冲动，本作绝对是值得期待的新作。






## ☆协力游戏的区别……？

可以说本游戏的卖点之一是协力游戏，不过现在了解的消息还很少……

首先，在2P模式下存在“合体”的特征，虽然在合体状态中不可以使用LOCK ON MISSILE，但是可以在SHOP以外的地方恢复体力。除此之外，如果两人同时击倒一个敌人，所获得的GOLD也会增多。另外，游戏中还可以实现生命值的转换。






Coming Soon!

| X | |
|---|---|
| 年龄 | 27 |
| 身高 | 190cm |
| 体重 | 70kg |

# Microgame 小陆游戏专营店

批发、零售、邮购、专修

诚招各地分销商

欢迎访问本公司网址：HHTP//WWW.MICROGAME.COM.CN 以最快捷的方式向广大商家提供最新、最全的业界新闻；最火爆的玩友论谈；最及时的攻略道场，最精采的软件介绍，最便利的网上购物，快来看看吧！

PSⅡ(主机＋原振柄＋原装 8M 记忆卡＋原版碟＋直读)10000 型 3980 元、15000 型 3680 元、专用大电源 60 元/支。邮费：80 元/套

特别推荐：新款超平日本原装 NEC15 寸超平彩监。带 AV、S、RGB 端子，可接电脑支持 VGA(800×600)售价：650 元/台。可看电视 780 元/台专用 RGB 线，45 元/条。VGA 连接线每条 30 元/条(邮购请告知最近的火车站及联络电话。木箱包装运费 80 元/台)

**本公司为日本世嘉公司授权中讯代理 DC 主机特约代理商。** 主机配有中文说明书，质保原装。 PSⅡ碟 30 余种，元/片 邮费 15 元

DC(主机＋原装手柄＋引导碟)1630 元/套 专用火牛 60 元/支邮费：80 元/套。

**PS ONE 新一代超薄便携机(主机＋原振柄＋7.5V 专用电源＋直读)1430 元/套，专用火牛 45 元/支邮费 50 元/全套**

## 以下均为土星金碟详细目录 售价 6 元/张 邮费 15 元 大量批发价格另议

诚招各地分销商

恶神传/神凰拳
生与死/东京番
风云再起/火热 7
96 拳王/97 拳王
斗神传/罗媚斗
天草降临/斩红郎
斗士历史/战斧格斗
漫画英雄/世界英雄
天空对战/斗龙传说
机械格斗/少年街霸
武术家族/家族格斗
VR 战士 1,2/埠街霸 2,3
血工厂/炸弹人
太郎丸/新忍传
机动战士 E/电梯大盗
热血来子/救火奇兵
守护英雄/节奏小子
钟表骑士/蜡笔小新
魂斗罗/洛克人 X4
越南战役/重装机兵
吞食天地/快打刑事
骨头先生/忍者万丸
破坏城市/杰克龙 3
乌鸦/3D 索尼克
泡泡龙 3/玩具兔子
昆虫行动/小双侠
地狱神索/炸弹乐
武装雄题师 1,2 逆区 51
死亡之屋/首领蜂
妖霸天下/最高力量
西部枪战/坦克风暴
紫炎龙/雷电风暴
华丽击落王/飞龙 1,2
空牙外传/空牙 2001
武装飞鸟/怒首领蜂
高达射击/毁灭战机
1945 1,2/高达 G 世纪
龙王战机/变形战机

暴力战机/幻影战机
异形/超时空要塞
特功战机/冲破火网
闪电战机/银鹰战机
魔法神剑/四国战机
机动战士高达飞向宇宙
外太空战机/雷鸟 V
苍穹红莲队/越兄贵
银河战机/G 点射击
空战/精灵王纪传
攻击苏联/机械战士
AMOK/武士道烈传
公主王冠/格兰蒂亚
格兰蒂亚图书馆
龙之力量 1,2/足球 RPG
魔剑美神 1,2/孔明传
三国志 4,5/樱大战 1,2
三国传说/炼金术士
超级机器人大战 F 完结篇
卡片召唤师/孔明传
光明力量 1,2,3/大战略
银河公主传说 1,3
天外魔境 第四默示录
恶魔全书/吉边的野望
吉连的野望攻略指令书
银河之星 1,2/病毒
梦幻模拟上呀 1＋2,3,4,5
三国英杰传/猎人 2
亚鲁巴外传/毕业
白发魔女/光明圣柜
七风岛物语/毛利元就
百物语/真女神转生
真女神转生之轮舞曲
黑暗救世主/无人岛物语
魔法骑士/时之道标
最强兵团/少年军团
机动战舰/太阁立志传
恶魔召唤师/大航海 2

绿野仙踪/神魔争霸
黑暗追踪者/猎人 1
飞行大享/交通大享
心跳回忆－彩之恋歌
新海底军舰/毕业旅行
钓鱼 2/街霸
魔导俱乐部/大牌岩
三个维京人/警察故事/
育成棒球/烈岛震撼
悠久幻想曲/台球
真说梦见馆/桌球 2
人神大战/魔法女巫 2
怪物农场/魔导物语
数码暴龙/主作之真夜
兽精三世/英雄志愿
电脑工厂/远方传说
剑上的微笑/天蝉变
虹色青春/心跳回忆 2
公主传说/她的名字
信长的野望天翔记
魔兽争霸/伊苏全集
主题公园/惑星强袭
打比赛马/生化危机
古墓丽影/深海恐惧
神秘岛 1,2/神秘医院
金田一/侦探物语
钟楼惊魂/时空游侠
天下制霸/电脑天使
机动战舰/街霸方块
藤崎诗织/ROX 方块
欢迎到咖啡屋 1,2
心跳回忆永远在你身边
VR 排球/人造人间
魔法少女/机车警察
梦游戏美国/世嘉拉力
十项全能/篮球飞人
TT 电单车/飚车王
冬运会/GT 24

极品飞车/八人赛车
Q 版赛车/环游赛车
武装赛车/疯狂赛车
FI 赛车/GO 足球
泡泡龙 1/魔女赌场
花组方块
火凤凰/机车警察
圣诞节了/索尼克 R
反射对战/春风战队
卡通街霸/真实要求
空中霸王/时空战机
蚯蚓战士/小飞侠
对战之星/梦精灵
天地无用/对战方块
樱花方块/游戏天国
庆应游击队/兵峰
雷曼/七喜小子
巫术/世加三世郎
古惑狼/暴力足球 S
黑色战机/荒野之风
杜姆/鳄鱼仔历险记
大头拳击/电脑战机
冰球 96/心跳回忆 2
剑与魔杖/快打旋风
VR 赛车/电车 GO
心跳回忆真人版
异灵/和平总进击
飞龙 RPG/街霸合集
破亡之舞/宇宙梦幻
世嘉拉力/维新之岚
速工和生徒会/恶魔城
AV 水/炎之射手
桌球 3/美苏坦克
D 之食桌/战国传说
超新星格斗 K1 拳王
邪神降临/零式格斗
组装飞机/毁灭者
滑雪/新装便利店

魔法少女/忍空
冒险话剧/终极战役
变形战机/育成足球
大力神/同影村牧场
个人危机/战地医院
洲竞技艇/压缩空间
暴力魔摩托/飞行船
真实世界/三本侦探
燃烧冒险/音乐先生
科学幻想/追踪赛车
神秘世界/鬼太郎
人生剧场Ⅱ/斗斗虫
魔法草蜢/模拟大厦
插班生/钓鱼世界
山姆世界/猫怪盗
第一公主/大地戈神
骏才赛马/坂本龙马
DDG 创作/钢铁灵域
模拟赛车/育成赛车
真实 RPG/特种部队
97 首都高/刺客
大富豪 2/风水先生
北斗之拳/大江户
花样滑雪/新闻女郎
围棋/生有理由
玩具兔/宇宙战舰
战争传真/魔幻邪影
科学幻想/摔角霸王
信长野望将星录
科曼奇直升机
黑暗直升机
梦游美国巡回版
世嘉育成足球
幻想水浒传
蝙蝠侠与罗宾
鬼与小精灵
世界饲养员
温布尔登网球

尼罗河之鸣
晰蜴人世界
樱桃小丸子
危机制造者
真宫寺物语
罗德岛战记
旅鼠大冒险
四狂神物语
杀人出租车
潜到伦敦塔
三国志读本
龙之心火魔法
超真实棒球
银河少女警察
M 君告诉你
新海湾战争
钢铁世纪战
VR 战士加强版
恶魔战士 2,3
WF 真人摔角
全日本职业摔角
X 超人 VS 街霸
漫画英雄 VS 街霸
Q 版 VR 战士
VR 战士 VS 格斗之蛇
豪血寺一族 3
真人快打合集
真人快打 4
龙珠·真武斗传
龙珠·伟大传说
御意见无用
饿狼传说 3,4,5
辉水晶传说
水濑大冒险
梦精灵冬季限定版
世嘉三合一
索尼克全集
龙与地下城

爆笑三人组
立体炸弹人
卡普空合集 1,2,3
卡普空合集 4,5
侏罗纪公园
蚂蚁大战争
海底大战争
米老鼠与唐老鸭
鬼斩忍法师
3D 警乘抓小偷
魔界村合集
双打坦克大战
棉花小魔女 1,2
疾风魔法大作战
座舱高达制裁者
外太空战机外传
正义之纹章
超级机器人大战 F
异域巴洛克
梦幻之星合集
洛克人大冒险
英雄传说 1＋2
千年帝国之兴亡
提督决断 2,3
大航海外传
EVE 夜行侦察
EVA 钢铁女友
失落的古代文明
露娜魔法学园
模拟城市 2000
水浒传 108 星
太平洋之风
野野村病院
愿与依相逢
愉快仲夏夜
桃太郎道中记
模拟动物园
命令与征服

炸弹人战争
斩魔超奥义
恶魔大富翁
龙的五千年
银河英雄传说
13 人侦探物语
樱大战(蒸气篇)
安全奈美惠
魔法宝石全集
拉斯维加斯赌城
爆钓日本列岛
98 法国之路
世嘉 98 世界杯
98 足球俱乐部
FIFA98 足球
96、97、98NBA
97 日本联赛
FIFA97 足球
公路最速足球
真人职业棒球
实况 Q 版棒球
女忍者捕物贴
月下摇篮曲
南海大冒险
18 岁战机
客极虎 1,2
琉璃色之雪
皇家骑士团 1,2
DX 大富翁 2
飞鸟格斗 120%
实况沙罗曼蛇
座舱高达苍之继承者
警察捉小偷二合一
心跳回忆起程之诗
摇滚乔尼
NBAGAME

## 动画 VCD 银碟 售价 4 元/张 10 片起邮 邮费 15 元 大量批发 价格另议

诚招各地分销店

| 片名 | 数量 |
|---|---|
| 电影少女 | 3CD |
| 幽游白书 TV 版 | 24CD |
| 幽游白书(剧场版) | 2CD |
| GTO 麻辣教师(1～17) | 9CD |
| 圣斗士－十二宫篇 | 25CD |
| 圣斗士－北欧篇 | 9CD |
| 圣斗士－海皇篇 | 5CD |
| 圣斗士－真红少年 | 1CD |
| 秀逗魔道士 OVA | 2CD |
| 秀逗魔道士(剧场版) | 3CD |
| 可有起爱 | 1CD |
| 超时空要塞Ⅱ | 3CD |
| 超时空要塞加强版 | 4CD |
| 超时空要塞 D7 | 4CD |
| 超时空要塞 7(剧场版) | 2CD |
| 98 格斗王 | 1CD |
| 3×3EYES Ⅰ＋Ⅱ | 7CD |
| DNA2/X 战记 | 5/2CD |
| 无尽的华尔兹 | 6CD |
| 战场回忆 | 4CD |
| 逆袭的夏亚 | 2CD |
| 高达之 F91 | 1CD |
| 高达 0083(剧场版) | 2CD |
| 0083－战士之黄昏 | 6CD |
| 08MS 小队 | 6CD |
| 08MS 小队(剧场版) | 1CD |
| WETB 百色猎人 | 9CD |
| WETB 百色猎人(剧场版) | 1CD |
| 魔术士奥梵 | 2CD |
| 魔术士奥梵Ⅱ | 12CD |
| 99 格斗之王 | 1CD |
| 高达 0080 | 3CD |
| 新世纪 EVA | 13CD |
| 新世纪 EVA(剧场版) | 4CD |
| 樱大战 | 2CD |
| 星界之纹章 | 4CD |
| 乱马 1/2 | 2CD |
| 圣水奇缘 | 2CD |
| 情侣乐天派 | 2CD |
| 爱星球之恋 | 2CD |
| 太空战士Ⅷ | 1CD |
| 心跳回忆 OVA | 2CD |
| 浪客剑心 | 26CD |
| 浪客剑心追忆篇 | 2CD |
| 我的女神 | 1CD |
| 罗德岛之英雄骑士传 | 3CD |
| 库洛魔法使 TV 版 | 6/9CD |
| 乱马 1/2OVA | 14CD |
| 女神候补生 | 3CD |
| 幽游白书(完结篇) | 1CD |
| 幽游白书(夜叉阴谋) | 1CD |
| 秀逗魔道士第一辑 | 4CD |
| 秀逗魔道士 NEXT | 14CD |
| 秀逗魔道士 TRY | 1CD |
| 仙界传－封神演义 | 4CD |
| 魔冷前线 | 1CD |
| 消防员的故事(剧场版) | 9CD |
| 真三－万能侠 | 13CD |
| 秋叶原电脑组 | 9CD |
| 天降骑兵 | 1CD |
| 水晶国传说(剧场版) | 3CD |
| 头文字 D2 | 1CD |
| 神剑传 | 1CD |
| 恶魔战士 | 2CD |
| 樱大战 TV 版 | 15CD |
| 樱大战 2—轰华绚烂 | 2CD |
| 银河英雄传说 TV 版 | 55CD |
| 英雄本色 | 1CD |
| 神秘世界 3 | 6CD |
| 装甲骑兵 | 18CD |
| 天空的守护神 | 13CD |
| 高达 0079TV 版 | 16CD |
| 逮捕令 | 6CD |
| 银河战国群雄传 | 18CD |
| 真空中的侦探 | 6CD |
| 柯南 TV 版 | 14CD |
| 快刀乱麻 | 1CD |
| 游戏王 | 1CD |
| 游戏王 TV 版 | 1CD |
| 罗德岛战记 OVA | 1CD |
| 妖精战士 TV 版 | 9CD |
| 天使禁猎区－邂逅 | 1CD |
| JOJO 奇妙的冒险 | 2CD |
| 天空之城 | 1CD |
| 黄龙之耳 | 1CD |
| 魔女宅急便 | 1CD |
| 再见萤火虫 | 1CD |
| GTO 麻辣教师 18－32 集 | 8CD |
| 魔法使 | 1CD |
| 白色猎人(剧场版) | 1CD |
| 风之谷 | 1CD |
| 龙猫 | 1CD |
| 岁月的童话 | 1CD |
| 红猪/铳梦 | 1CD |
| 百变狸猫 | 1CD |
| 风魔小次郎 | 1CD |
| 魔术士奥梵 2 | 1CD |
| 倒凶十将传 | 2CD |
| 猎人 | 1CD |
| 恋爱候补生 | 1CD |
| 魔法的黄金 | 1CD |
| 灌篮高手－篮板王 | 1CD |
| 强殖装甲 | 3CD |
| 安达充作品－最后的冠军 | 3CD |
| 库洛魔法使(剧场版) | 2CD |
| 鲁邦三世 | 2CD |
| 飞越巅峰 | 3CD |
| 车神传说 | 2CD |
| 索尼克 | 1CD |
| 圣露末纳斯女学院 | 2CD |
| 传说之巨神－伊订 | 4CD |
| 灌篮高手(剧场版) | 1CD |
| 织田信长(真人版) | 2CD |
| 寄生前夜(真人版) | 2CD |
| 金田一之(真人版) | 2CD |
| 女性 | 2CD |
| 女王蜂 | 2CD |
| 医院坡上(剧场版) | 2CD |
| 万有引力(剧场版) | 3CD |
| 流星花园(剧场版) | 3CD |
| 浪客剑心(剧场版) | 2CD |
| 银河冒险物语 | 3CD |
| 琥珀之追击 | 2CD |
| 口袋怪物尤斯的反击 | 3CD |
| 太空战士九 CG | 3CD |
| 太空战士九(攻略) | 3CD |
| 宇宙骑士Ⅱ | 1CD |
| 宇宙战士 | 2CD |
| 超时空精灵 | 3CD |
| 生化危机真人版 | 3CD |
| 魔法骑士 TV 版 | 7CD |
| 机动战舰 TV 版 | 10CD |
| 非常偶像 KEY | 3CD |
| 银河铁道 999 | 10CD |
| 星界之纹章－完结篇 | 3CD |
| 未来少年柯南 | 11CD |
| 高达之未来世界 | 2CD |
| 接触 TV 版(上篇) | 13CD |
| 安达充作品－邻家女孩 | 6CD |
| 饿沙罗鬼 TV 版 | 13CD |
| 女神候补生(7－9) | 2CD |
| D4 公主 | 4CD |
| 高达 MTV | 1CD |
| 六翼天使之声 | 6CD |
| 深海特工队 | 9CD |
| 全日本卡通 MTV | 1CD |
| 女浪人－月影兰 | 1CD |
| 彼男彼女的故事(15－24 话) | 5CD |
| 铁拳 2 | 2CD |
| 恐怖宠物店 3,4 | 2CD |
| 金田一之绝顶聪明的推理 | 2CD |
| 柯南之小兰的推理 | 1CD |
| 柯南之名侦探柯南音乐篇 | 1CD |
| 青山刚昌短篇集 | 2CD |
| BOYS BE(恋爱白皮书) | 2CD |
| 新世纪 GPX ZERO | 4CD |
| 新世纪 GPX SAGA | 2CD |
| 新世纪 GPX TV 版 | 13CD |
| 兽战士 | 9CD |
| 甲龙战士 | 2CD |
| 飞龙战士 | 1CD |
| 魔界转生 | 1CD |
| 妖王－驱魔猎人 | 4CD |
| 八云立 | 1CD |
| 七都市物语 | 1CD |
| 魔法提琴手 | 1CD |
| 千年女王 | 1CD |
| 超兽机神 | 1CD |
| 女神战士之至终魔法大战 | 7CD |
| 万能文化猫娘 OVA | 1CD |
| 哥布拉 TV 版 | 1CD |
| 哥布拉(剧场版) | 2CD |
| 金田一之七濑美雪杀人嫌疑 | 2CD |
| 天使禁猎区 VOL.2 | 1CD |
| 魔法骑士 ZERO(3－4) | 1CD |
| 宠物小精灵 TV 版 | 22CD |
| 奥美帝/伊煞 | 2/2CD |
| 向北(音乐篇) | 1CD |
| W－杀人课 | 2CD |
| 武神传说 | 3CD |
| 创世纪机士 | 3CD |
| 绝对无敌雷神王－梦日记 | 1CD |
| 银河英雄传说外传－反叛者 | 2CD |
| 圣斗士之黄金苹果 | 1CD |
| 神与神之战 | 1CD |
| 最终圣战 | 1CD |
| 人形草纸－傀儡师左近 | 4CD |
| 希望成为天使(天使宝贝蛋) | 9CD |
| 亚历望大战记 | 7CD |
| 虚界之魔兽 | 4CD |
| 魔游记 | 2CD |
| 咒语鬼精灵 | 3CD |
| 金星战队 | 2CD |
| 电车冒险记 | 1CD |
| 高校圣光战士 | 1CD |
| 柔之道(高运篇) | 1CD |
| 柔之道(奥运篇) | 1CD |
| 幻魔大战 | 2CD |
| 红发少女安妮 | 2CD |
| 糊涂侦探 | 1CD |
| 反斯魔猎 8 仔 | 2CD |
| 半龙少女 | 1CD |
| 苍之流星 | 3CD |
| 时空旅人 | 1CD |
| 杀手 | 1CD |
| 梦幻世界 | 1CD |
| 超人学园 | 1CD |
| 杀人机器 | 1CD |
| 圣兽机 | 1CD |
| 美拳－不可思议之国 | 2CD |
| 极黑之翼 | 1CD |
| 乐胜 | 1CD |
| 银装骑攻队 | 5CD |
| 超龙战士 | 4CD |
| 银河英雄传说外传 | |
| －千亿之星 | 6CD |
| －螺旋迷宫 | 7CD |
| 星方武侠 | 7CD |

## DC128 位游戏目录 每片 8 元邮费 15 元

世嘉拉力 2
真人摔跤
EGG 蛋
亚特兰大奥运会
吃豆大集合
神奇滑雪
首都高 1,2
星球大战竞速
时空历险
蜈蚣(射击)
武装飞鸟 2
街霸Ⅲ(1＋2)
街霸Ⅲ(3ND)
电脑战机
F 玩具赛车
钻机先生
桑巴 D(砂锤)
NEO

神机世界 1,2
大杀神
火箭小子
MDK2
刀魂 2
安全赛车 6
能量宝石 1,2
音乐喷画小子
卡通赛车
大战略
狂野装甲
空军演习
V－拉力赛 2
世嘉 GT 赛车
少年街霸 3
天九战士
疯狂出租车
死亡之屋

吹乐跳午
商业间谍
街机大集合
棒球 2001
铁达魔龙
哥斯拉 2000
灵魂复仇者
东京巴士
百兽之王
玩具奇兵
玩具小魔星
圣甲传说
冰上棍球
夜魔猎人 2
时空战机
海豚
工路黑星
樱花大战方块 2

DDR2ND
生与死 2
魔法小女巫
索尼克大冒险
VR 射手 2000
街机网球
99 拳王(进化版)
拳击
高达
宇宙战舰
漫画英雄 VSCAPCOM2
死亡之屋 2
乔乔大冒险
盗墓者 4
太空频道 5
真人快打
影子侠
高尔夫球

百变天虫
雷曼
超级大竞赛
丧尸地带
生化－维罗尼卡
格斗力量 2
冰球
剑风传奇
法拉利 355
罗德岛战记
铁路大享Ⅱ
特技竞赛
隐藏与危机
越野车
再生侠
垂钓巴斯鱼
霸王战记
空军演习 2

全日本摔角
反斗奇兵 2
流行音乐
彩虹 6 号
COOL COOL 音乐
人生剧场 DX
迪斯尼赛车
坦克战争
衷仔乐园
出租英雄
金银岛大冒险
超能力大战 2012
空中霸王
泡泡钻石
电车 GO2
四轮雷鸟号
英雄潭
梦幻模拟战(千禧版)

育成赛马
超钢战记
生化危机 2(2ND)
悉尼奥运 2000
人类最终决战
史莱姆方块
台球
快打刑事Ⅱ
VR 战士 3
闪电快艇
魔侠力量
钓鱼大赛
CAPCOM VS SNK
恐龙危机
恶魔救世主
烈火战车 V8
蓝刺
生果棋

死亡密令枪版
GTA2 赛车
深海大战(2CD
CART 赛车
央华封神
机动战舰
数码森林
梦幻世界(2CD)
七之秘馆
星际战争 2
DC 引导碟(新版)
铃木电单车
生与死 2(日版)
赌神 2000
三番市赛车
榄球 2001
跳舞台
七星魔法

## 周边配件

| 配件 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|
| PS 光头原装物镜 | 25 | 10 |
| PS 光头组原装物镜 | 10 | 10 |
| PS 光头原装排线 | 30 | 10 |
| PS 光头电机线 | 8 | 10 |
| PS 光头可调电阻 | 5 | 10 |
| PS 原装激光管 | 35 | 10 |
| PS 五针原装电源板 | 120 | 15 |
| PS 七针原装电源板 | 120 | 15 |
| PS 光头专用润滑脂 | 5 | 10 |
| PS 直读 IC | 25 | 10 |
| PS 全新原装光头 | 420 | 20 |
| PS 二手翻新光头 | 200 | 20 |
| SS 原装 JVC 光头 | 100 | 20 |
| SS 原装三洋光头 | 100 | 20 |
| DC VGA 连接口 | 120 | 15 |
| PS 原装手柄 | 50 | 15 |
| PS 原装振动柄 | 90 | 15 |
| PS 仿原振动柄 | 45 | 15 |
| PS 金属跳舞台 | 310 | 80 |
| 智能达 VCD 舞毯(四十五首曲) | 80 | 15 |
| PS 退膛振动枪 | 160 | 20 |
| DC 原装全新光驱 | 380 | 30 |
| DC 万用大制转 | 160 | 20 |
| PS 塑胶跳舞台 | 260 | 50 |
| DC 原装可视记忆卡 | 180 | 20 |
| DC 组装 2M 记忆卡 | 100 | 20 |
| DC 组装 4M 记忆卡 | 160 | 20 |
| VCD 六键跳舞毯(四十五首曲) | 100 | 15 |

邮购兼批零总部(汇款地址)：沈阳市铁西区南八中路 78 号(保工街八路口东 50 米) 营业时间：早 8:00—晚 18:00
收款人：陆红疆 邮编：110023 电话传真(邮购查询)：024－25850632
批发总部：五爱市场东区电器精品 745、746 档(金城宾馆斜对面) 营业时间：凌晨 4:30—下午 14:00
电话传真(邮购免打)：024－24141448 手机(批发专线)：(0)13609892121

# 特别优惠

本刊的优惠活动获得了广大读者的好评，虽然暑期早已结束，但是为了照顾到偏远地区的读者，我们将此优惠活动继续顺延，欢迎广大读者选购。

### 格斗秘笈修定版

原价：22.00元

优惠价：18.00元




### 电子游戏与电脑游戏96典藏本

原价：22.00元

优惠价：15.00元




### 电子游戏与电脑游戏三周年纪念号

原价：6.50元

优惠价：5.00元




### 电子游戏最新指南与攻略(3)

原价：22.00元

优惠价：15.00元




### 电子游戏与电脑游戏世纪珍藏版

原价：7.90元

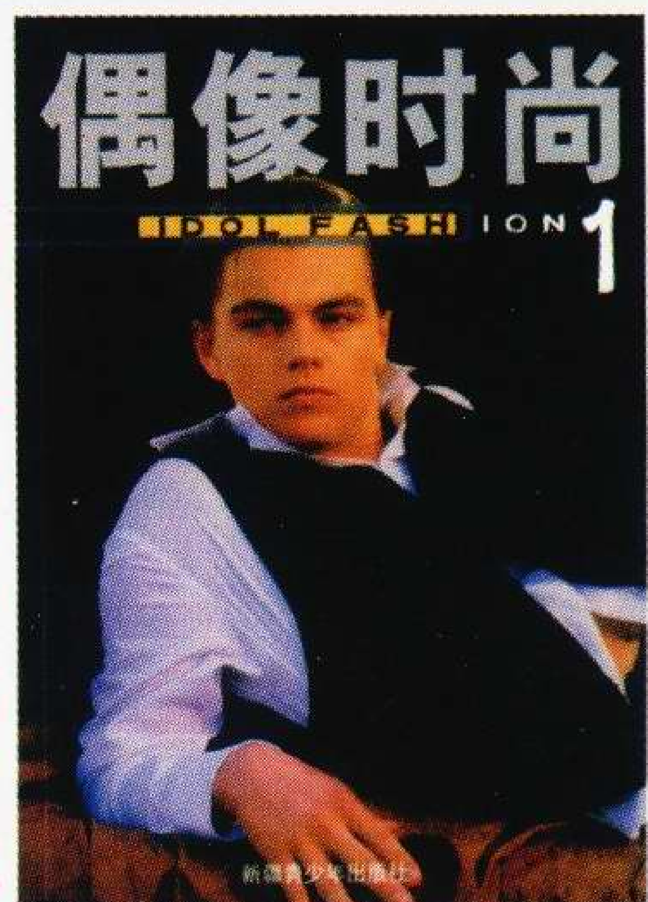
优惠价：5.00元




### 偶像时尚(1)

原价：9.80元

优惠价：6.00元




| 名 称 | 原 价 | 优 惠 价 | 备 注 |
|---|---|---|---|
| 秘技宝典・续 | ~~18.80元~~ | 12.00元 | 因杂志社存量有限，限量邮购500本 |
| 剑魂 | ~~25.00元~~ | 15.00元 | 因杂志社存量有限，限量邮购600本 |
| 剑魂・续 | ~~18.00元~~ | | |
| 电子游戏与电脑游戏96合订本 | ~~28.00元~~ | 18.00元 | 因杂志社存量有限，限量邮购300本 |
| 电子游戏与电脑游戏98合订本上 | | | |
| 电子游戏与电脑游戏98合订本下 | | | |
| 电子游戏与电脑游戏99合订本上 | | | |
| 电子游戏与电脑游戏99合订本下 | | | |
| 99年电子游戏广场7 | ~~10.00元~~ | 8.00元 | 因杂志社存量有限，限量邮购150本 |
| 99年电子游戏广场12 | | | |
| 99年电子游戏与电脑游戏6 | ~~6.50元~~ | 6.00元 | 因杂志社存量有限，限量邮购260本 |
| 99年电子游戏与电脑游戏8 | | | |
| 99年电子游戏与电脑游戏9 | | | |
| 99年电子游戏与电脑游戏10 | | | |
| 99年电子游戏与电脑游戏11 | | | |
| 99年电子游戏与电脑游戏12 | | | |

谨以此网站献给喜爱动漫、游戏的朋友

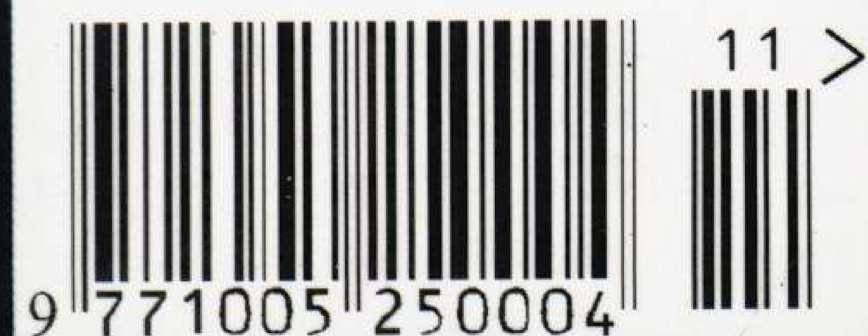
# WWW.NEWTYPE.COM.CN

NEWTYPE 网络社区



电子游戏与电脑游戏






鸣谢:北京网易公司

■统一刊号: ISSN1005－250X / CN46－1039/G3 ■定价:7.90 元